TSR 2109 MC7 Spelljammer I

Aartuk
Warrior
Elder
Albari
Ancient Mariner
Argos
Astereater
Beholder-kin
Director
Examiner
Lensman
Oversser
Watcher
Blazozoid
Chattur
Clockwork Horror
Copper
Silver
Electrum
Gold
Platinum
Adamantite
Colossus
Delphinid
Dizantar
Esthetic
Focoid
Fractine
Giant, Spacesea
Golem, Furnace
Golem, Radiant
Gravislayer
Grommam
Hadozee
Hamster, Giant Space
Jammer Leech
Lakshu
Lumineaux
Lutum (Mud-Woman)
Mimic, Space
Misi
Moon, Rogue
Mortiss
Murderoid
Nay-Churr
Phlog-Crawler
Pirate of Gith
Plasman
Plasmoid, General
Plasmoid, DeGleash
Plasmoid, DelNoric

Plasmoid, Ontalak
Puffer
Q’nidar
Rastipede
Reigar
Rock Hopper
Slinker
Spider, Asteroid
Spiritjam
Survivor
Syllix
Symbiont
Vine, Infinity
Wiggle (Hurwaet)
Hurwaet
Space Wiggle
Salt Wiggle
Wizshade
Wryback
Zard
Zodar

Аартук (Aartuk)

SPECIES:	**Воин**	**Старейшина**
CLIMATE/TERRAIN:	Любой	Любой
FREQUENCY:	Редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Племя	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой
DIET:	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)	Высокий (13-14)
TREASURE:	Q (I)	W (I)
ALIGNMENT:	Законно-злой	Законно-злой
NO. APPEARING:	10-100	1 на племя
ARMOR CLASS:	6 (6)	5 (6)
MOVEMENT:	6 (6)	5 (6)
HIT DICE:	2+1	5+1
THAC0:	19	15
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACKS:	1-8 (пульки)	5-30 (огненные семена)
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Заклинания
SPECIAL DEFENSES:	Нет	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	M (высота 6')	L (высота 8')
MORALE:	Стойкий (11-12)	Элита (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	120	3,000

Аартуки – это кочевые растения, организованные в небольшие племена. Каждое племя возглавляет один старейшина. Они – религиозные фанатики, которые постоянно пребывают в поисках достойных противников и считают войну наивысшим проявлением искусства.

Воин и старейшина аартуки выглядят одинаково. Тело аартука имеет общие очертания в виде звезды. Оно покрыто толстой, гибкой корой, похожей на шипованую кожу. Аартук передвигается на своих ветках с присосками на концах, благодаря которым аартук удерживается на вертикальных или перевернутых поверхностях. Каждая присоска обладает тремя втягивающимися псевдоподиями, которыми можно оперировать с маленькими объектами. Голова аартука находится на шестифутовом, змееподобном стебле, который может свиваться и развиваться в центре звезды. Голова вытянутой формы, с отверстием на одном конце, окруженном тремя черными шишками. Это – сенсорные органы аартука, которые позволяют ему улавливать движение с помощью вибраций, запаха и инфракрасного зрения. В видимом диапазоне аартук не видит.

Аартуки бывают самых разных видов. Есть племена серых особей, предпочитающие песчаную или очень пыльную среду. Некоторые племена больше похожи на грубые камни, от светло-коричневого до темно-серого цвета. Иные племена позволяют расти на своих конечностях мхам, грибам и прочим маленьким растениям – этот вид в основном предпочитает жить в густой листве. Во всех случаях, аартуки способны маскироваться в своей природной среде обитания (вероятность успеха 80%, если до наблюдателя 30 и более футов).

Сражение: Сквозь отверстие в голове аартук может плеваться выделениями. При контакте с воздухом эти выделения затвердевают, превращаясь в твердую как камень пульку, причиняющую 1d8 повреждений. Дальность и прочие данные этих пулек идентичны стандартным пулькам для пращи. Аартук может каждый раунд боя выплевывать по одной такой пульке без каких-либо штрафов за ближний бой.

Вместо стрельбы пульками аартук может выбрать «стрельбу» своим липким языком, чтобы опутать противника. Клейкий язык эффективен на дистанции максимум 30

футов. При атаке языком жертва должна сделать проверку Ловкости, иначе будет обездвижена. Жертва в бессознательном состоянии опутывается автоматически. Чтобы вырваться из липкого языка, необходима успешная проверка Силы с кумулятивным штрафом -1 за каждый последующий раунд обездвиживания.

Цель аартука – подтащить жертву к центру своего тела. Затем голова свивается к центру телу, чтобы удержать жертву внизу, в то время как ветви прижимаются к стволу, чтобы раздавить жертву. Таким образом аартук наносит 1d8 повреждений в раунд обездвиженной жертве. Это единственный способ, которым аартук использует в бою свои ветви.

Аартук-старейшина сражается как воин, с добавлением жреческих заклинаний и более мощного стрелкового оружия. Пульки старейшины обладают вдвое большей дальностью, чем у воина. При ударе пулька испускает небольшую искру. В обычном космосе все, что делает эта искра – выдает противникам истинную природу старейшины, которая для людей *не* очевидна. Однако во флогистоне искра воспламеняет огненный шар, причиняющий 5d6 повреждений. Обычно старейшины не сражаются во время плавания во флогистоне, чтобы ненароком не причинить вред себе или прочим аартукам-воинам, которые могут оказаться в зоне поражения. Инстинктивно старейшина перед плевком благоразумно сворачивает вверх свои передние ветви.

Старейшина может накладывать заклинания как жрец 4-го уровня с Мудростью 14 (пять заклинаний 1-го круга и два 2-го). Чтобы восстановить свои заклинания он, как обычный жрец, должен молиться своему богу. Скорее всего, у старейшин аартуков будут следующие заклинания:

Если готов к бою: «Вызвать страх», «проклятие», «команда», «темнота», «волшебный камень*», «песнопение» и «пламенный клинок».

Если путешествует: «Обнаружить добро», «обнаружить магию», «выдержать холод/жар», «защита от добра», «убежище», «очаровать человека или млекопитающее» и «знать мировоззрение».

* Старейшина может накладывать «волшебный камень» на 1-3 пульки. Хотя зачаровываемые пульки еще не выработались на момент наложения заклинания, оно, тем не менее, остается в силе, пока все три пульки не будут действительно выстрелены, или пока не истечет срок действия заклинания. Оно позволяет пулькам поражать монстров, которых можно поразить лишь волшебным оружием. Повреждение будет прежним, но эффект исчезает, когда пульки попадают в цель или в препятствие.

Аартуки-воины обычно стараются не причинять вред тем противникам, которых они считают способными контролировать устройства для волшебных путешествий. Они стараются схватить и утащить этих существ с поля боя. Если сражение будет оборачиваться не в пользу аартуков, те отступят, прихватив с собой пленников.

Ареал/Общество: Аартуков можно найти повсюду в диком космосе и дальше, во флогистоне. Сказания и легенды об их прошлом утверждают, что их родной мир был уничтожен расой Тиранов. Аартуки поклялись предкам ненавидеть весь род бихолдеров, и они пойдут на край света, лишь бы причинить этим существам любой вред, какой только в их силах.

Несколько особей когда-то ухитрились забраться на летучие корабли и под конец забрать их себе. Ныне существуют множество племен с флотилиями кораблей, захваченных у павших врагов. Старейшина – это единственный аартук в своем племени, который может пилотировать летучий корабль. Для управления прочими судами во флотилии используются рабы. Когда аартуки захватывают корабль, они стремятся модифицировать его так, чтобы он напоминал их излюбленную среду обитания. В зависимости от племени, корабли могут напоминать скалистые астероиды, висячие сады, пыльные обломки и т.д. Аартуки не могут производить собственные устройства для волшебных путешествий.

Единственная ценность драгметаллов, с точки зрения аартуков, то, что они приманивают потенциальных жертв. Сами они ценят драгоценные каменья (их валюта), магическое оружие и произведения искусства, связанные с военной тематикой, которые они хранят в качестве трофеев. Есть среди аартуков и такие уникумы, кто носит волшебные предметы с различными силами на манер ожерелья вокруг основания стебля-шеи, в полости возле центра тела. Эти предметы могут улучшать АС или даровать особые способности, обычные для волшебных колец (вроде невидимости, защиты разума, регенерации или телекинеза). Обычно такие предметы приберегаются для аристократии и старейшин (оба описаны ниже в разделе «Старейшины»). Гуманоиды могут использовать волшебные ожерелья аартуков, нося их как наручные браслеты. Одновременно можно носить не больше одного такого предмета (если надеть два, то оба не будут работать). Прочие типы волшебных предметов аартуки использовать не могут.

Аартуки живут и умирают ради войны, что связано с их религией и системой размножения (см. «Экология»). Известно, что аартуки нападают на небольшие колонии или изолированные военные корабли. Когда им встречается явно более слабый противник, аартуки считают более почетным захватить его в плен и расспросить о местонахождении более достойного оппонента. Потом они выпускают всех таких пленных (за исключением потенциальных пилотов-рабов), не забыв отобрать все каменья или военные трофеи. Изредка разные племена аартуков заключают союзы для нападения на более крупные цели, но обычно у них нет никаких междуплеменных контактов.

Воины, у которых нет старейшины, скорее всего будут искать другое племя из той же породы – они предложат великие боевые трофеи, чтобы новый старейшина принял их как членов племени. Если у воинов нет пилота-раба, они дрейфуют в космосе, надеясь, что их подберет неосторожное судно. Они либо попытаются захватить корабль, взяв пилота живьем, либо расстанутся с частью сокровищ, чтобы купить безопасный проезд. Обычно аартуки держат слово и будут уважать разумное соглашение.

Аартуки – воздуходышащие и могут разговаривать. Они нуждаются в своих кораблях, чтобы хранить достаточно воздуха, пищи и воды для путешествий на длинные расстояния. Также они рассчитывают и на своего старейшину, который может фильтровать затхлый воздух, производя достаточно кислорода для 50 аартуков. Из-за этого ограничения, аартуки не держат пленников слишком долго. Либо их сажают на плот и отправляют на все четыре стороны, либо без церемоний отволакивают в кладовку.

Аартуки разговаривают на различных диалектах, свойственных их породам (шорохи, щелчки, шлепки, хлопки и свисты). Скорее всего аристократы и старейшины будут говорить на еще паре-тройке языков, обычно из тех, которые обычно используются в их регионе (или выберите случайным образом: эльфийский 01-20, человечий всеобщий 21-40, бихолдеров 41-70, неоги 71-80, драконей 81-90, арканийцев 91-95, иллитидов 96-00).

Аартуки поклоняются божествам различного происхождения, хотя все они – злые покровители войны. Некоторые племена приняли поклонение божествам людей или прочих монстров. Старейшина наставляет паству в вере одному конкретному божеству. Аартуки обычно сжигают своих мертвых и хранят пепел (и волшебные предметы, если есть) в урнах. Эти урны – табу, и ни один аартук не осмеливается побеспокоить их, опасаясь пробудить мертвецов.

Экология: Аартук может усваивать любой тип питательных веществ. Обычно они свою еду готовят и могут приготовить изысканные блюда. Они впитывают пищу через отверстие в донной части тела.

Размножаются аартуки, заражая бессознательную жертву вирусом, который за несколько дней превращает ее плоть в студень. Жертва теряет по 1d6 очков Телосложения в день, пока не умрет, или пока вирус не уничтожат заклинанием «лечить болезнь» (при выздоровлении восстанавливается 1 очко Телосложения в день). Через месяц из студня выходит полностью взрослый аартук-воин с памятью воина, заразившего жертву.

Аартук заражает жертву, удерживая свой язык в открытой ране три раунда. С точки зрения аартука «дар рождения» - это знак уважения и чести, оказанной жертве. Заражение жертвы – это религиозный ритуал, которым должен руководить старейшина племени. Сами аартуки бесполы.

Тела аартуков, что живых, что мертвых, в качестве магических компонентов не используются, хотя из слизи на их языках получается превосходный клей, если сварить ее до должной концентрации. Языки можно повесить сушиться на несколько недель, после чего получаться веревки среднего качества. Из забродившего до нужной кондиции сока старейшин получается бухло, пользующееся высоким спросом у бихолдеров. Из сока одного старейшины можно сварить небольшой бочонок «аартуковки». Хваткий торговец может выручить несколько тысяч золотых от продажи одного-единственного бочонка.

Старейшина (Elder Aartuk)

Старейшина – это очень старый, мудрый аартук-воин. Всегда ясно, когда воин становится старейшиной, так как он «цветет». Обычно это случается, когда воин-аартук достигнет возраста 70-90 лет. В зависимости от породы, его «цветки» могут выглядеть как каменистые наросты, очень красочные грибы или сладко пахнущие, пышные орхидеи.

На время цветения аартук становится эквивалентом человеческого «аристократа». Хотя аристократ идентичен простому воину (в игровых терминах), тем не менее его собратья воины обращаются с ним очень уважительно, освобождая от черной работы. Это повышенное уважение объясняется тем фактом, что цветение аартука означает либо скорую кончину, либо финальную трансформацию в старейшину. Цветы держатся один земной год, после чего они увядают и осыпаются. В этот момент аартук должен сделать успешный спас-бросок от смертельной магии или увянет и умрет вместе с цветами.

Если выживает, аартук сбрасывает кожу, и наращивает новую, более прочную. После чего его чествуют как нового старейшину, и вскоре он уходит с небольшой группой юных последователей, чтобы основать новое племя. Новый старейшина живет еще 40-60 лет, после чего умирает от старости. Новому племени традиционно преподносят в дар один летучий корабль и, если есть возможность, несколько рабов-пилотов и кое-какие сокровища. Если у материнского племени только один корабль, двое старейшин устраивают традиционную дуэль, которая оканчивается смертью одного из них. Выживший получает все племя.

Аартук может отличить старейшину от обычного аартука по запаху. Прочие расы, не обладающие острым нюхом, не могут точно сказать, в чем разница. Старейшины иммунны к тем заклинаниям или магическим эффектам, которые либо контролируют физическое перемещение растений, либо изменяют их физический облик.

Албари (Albari)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиноча
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Любое или никакого
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	1, Fl 33 (B)
HIT DICE:	6
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d3/1d3 или 1d2/1d3
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	75%
SIZE:	S (рост 3'-4')
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	4,000

Албари – это раса магических птицеподобных существ, которые чувствуют себя как дома что в диком космосе, что во флогистоне. Они преданы делу хаоса, и, кажется, живут ради одной-единственной причины – ввергать прочих живых существ в неспокойствие.

У албари длинное, почти человеческое лицо, с широким клювом и косящими глазами-пуговками. Несмотря на видимое отсутствие ушей, албари обладают очень острым слухом. Лицо существа вместе с остальным телом покрыто короткими, маслянистыми перьями. Перья разнятся по окраске от чисто белого до цвета серой сажи, причем окрас самцов обычно более светлых оттенков. Крылья впечатляющи, у многих представителей этого вида размах крыла до девяти футов. Примерно посреди крыла находятся маленькие когтистые ручки. Руки используются для простых задач типа еды. Для более сложных действий албари использует ступни. Одаренные сильным противостоящим пальцем, ступни албари во многом подобны людским рукам, основное отличие заключается в количестве пальцев. Внизу длинных, голенастых ног албари находятся три пальца с острыми когтями и один противостоящий большой палец с толстым когтем. Все албари наловчились, стоя на одной ноге, манипулировать второй разными предметами.

Они говорят на своем собственном визгливом языке с высокими звуками, а также на различных торговых диалектах и на языках многих космоходных рас.

Сражение: Албари всеми силами избегают физической борьбы. Если их принудить к физическому противостоянию в воздухе, они атакуют своими двумя когтистыми ногами, каждая из которых причиняет по 1d3 повреждений. На земле они сперва атакуют клювом, нанося 1-2 повреждения, потом одной ногой на 1d3 повреждений.

Предпочитаемое оружие албари – это магия, особенно иллюзии. У всех албари есть способность становиться по желанию невидимыми. Они могут накладывать «изменение внешности», «чревовещание», «кляксу» и «заглушку» дважды в день каждое. Они могут накладывать «фантасмагорического убийцу», «сновидение», «прогулку с Сусаниным» и «заблуждение» раз в день каждое. Поскольку любое побуждение албари может измениться с тревожащей быстротой, трудно утверждать конкретно, как именно будут

применены эти заклинания. Однако можно смело полагать, что они всегда попытаются сбить своих врагов иллюзиями с толку, прежде чем удрать.

Ареал/Общество: Хотя албари упиваются хаосом, часто есть закономерность в их безумии. Албари выбирает некий курс действий, скажем, убедиться, что корабль безнадежно затеряется во флогистоне, и короткий период времени следует этим курсом. В среднем, такой период длится 1d6 дней. После чего, албари может либо передумать, либо продолжить свои действия. Обычно они выбирают первый вариант. Албари могут прилагать все усилия к разрушению корабля в один момент, только для того, чтобы в следующий делать все, что в их силах, для спасения корабля.

Они используют свою власть над иллюзиями, чтобы сеять хаос, где только можно. Часто албари накладывает «сновидение» на капитана проходящего корабля, просто для того, чтобы тот сменил курс. Иногда они заключают кратковременные договоренности с прочими существами в космосе, вроде мочилоидов, соглашаясь заманить неосторожный корабль навстречу року. С другой стороны, также известно, что албари приводили корабли к богатым сокровищам за незначительную награду, а то и без оной. Однако их излюбленный трюк – следовать за кораблем, пока тот не попадет в боевую ситуацию, затем полететь на корабль противника и выложить все, что им известно. Конечно же, ничто не мешает албари соврать и в этом случае.

Из-за того, что албари необходим воздух для дыхания, во флогистоне они часто следуют за кораблем внутри его воздушной оболочки, оставаясь невидимыми, но при случае накладывая заклинания, поддерживающие живость событий на борту приютившего их судна. Также албари часто пробираются на борт самого судна. Они часто магически маскируются под полурослико в, скальных прыгунов и прочих малых гуманоидов.

Большую часть времени албари тратят на устраивание пакостей, хотя иногда они встречаются с партнером для размножения. Молодые албари проводят несколько недель укрытые в криво слепленных гнездах, прежде чем отправиться в ничего не подозревающий мир. Обычно эти гнезда можно обнаружить замаскированными практически повсюду, хотя, согласно натуре албари, все найденные гнезда находились посреди деловых портов.

Экология: Албари ненавидят большинство разумных рас по всем сферам. Некоторые существа, вроде неоги, убивают албари, стоит им попасться на глаза. Экономической пользы от албари также практически никакой. Их мясо жесткое и дурное на вкус, их перья слишком маслянистые, чтобы использовать их для украшения. Но на весьма немногочисленных мирах подушки из тщательно обработанного пера албари служат символом статуса, не столько из-за удобства, сколько из-за редкости.

Древний моряк (Ancient Mariner)

CLIMATE/TERRAIN:	Флогистон
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Экипаж
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	H
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	5+3
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d6
SPECIAL ATTACKS:	Высасывает энергию
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 5')
MORALE:	Элита (14)
LEVEL/XP VALUE:	Обычный: 2,000 Капитан: 3,000 Моряцкая тень: 650

Древний моряк – это неумерший дух представителя давно забытой злой расы, некогда бороздившей моря флогистона.

Настоящий древний моряк в основном обладает гуманоидной внешностью. Его шея чуточку длиннее, а туловище чуточку короче, чем у человека. Глаза и челюсть выдаются вперед. Голос у него нечеткий, как будто раздающийся издалека.

Древний моряк частично прозрачен. Его видят одетым в яркие, кричащие одежды, обычно ассоциирующиеся с пиратами и буканьерами. Выглядит он так, как выглядел в день своей смерти, из-за чего каждый древний моряк уникален. Тут подразумеваются повязки на глаз, шрамы, или даже деревянная нога. Хотя моряк может иметь оружие практически любого типа, оно также будет призрачным и не сможет наносить повреждения.

Сражение: Леденящее прикосновение древнего моряка причиняет 1d6 повреждений холодом и вынуждает жертву потерять один уровень. Как и в случае с прочей нежитью, использующей эту форму атаки, этот эффект понижает HD, классовые премии, способности к заклинаниям и т.д.

Жрецы могут изгонять их как умертвий. Подобно большинству нежити, древние моряки иммунны к «сну», «очарованию», «удержанию» и основанным на холоде заклинаниям. Также они иммунны к любому типу заклинаний контролирующих сознание. Их можно поразить только магическим оружием.

Любое существо, погибшее от высасывания энергии древним моряком, становится тенью древнего моряка с большинством способностей обычной тени. Новообразованная нежить полностью подчиняется древнему моряку. (Убитые этими тенями просто умирают, не становясь тенью либо какой другой формой нежити.) Тень моряка сохраняет свою прежнюю внешность, хотя отныне она частично прозрачна. Сила древнего моряка такова, что все снаряжение жертвы остается при ней, также становясь призрачным – ни снаряжение не может коснуться живых рук, ни руки снаряжения. Тень моряка не может воспользоваться своим снаряжением.

Ареал/Общество: Древние моряки встречаются только во флогистоне. Ни при каких обстоятельствах они не войдут в хрустальную сферу. Считается, что флогистон им необходим, чтобы снабжать энергией их призрачные корабли.

Если попадается больше одного древнего моряка, один из них будет признанным вожаком, которого экипаж зовет «Капитан». У вожака будет 6+3 HD, и он изгоняется как посланец смерти. Древние моряки всегда сопровождаются экипажем из 1d20 моряцких теней, представляющих самую пеструю смесь космоходных рас. Известно, что на некоторых больших кораблях экипажи моряцких теней многочисленнее. Если изгнать капитана, он прикажет всему кораблю бросить бой и удирать.

Самая большая сила древнего капитана заключается в способности делать любой предмет невещественным, как сам моряк. Сила требует, чтобы капитан «коснулся» предмета и сконцентрировался на один ход. Как только предмет обращен, им может воспользоваться любой древний моряк или моряцкая тень. Таким способом возрастают сокровища древних моряков.

Также капитан может проделать подобное и с летучим кораблем, только обращение потребует уже полного дня концентрации. Они предпочитают людские корабли, типа галеонов, молотов и каравелл. Часть неживой энергии древних моряков отдается кораблю, делая судно невещественным, частично прозрачным и двигая его. Движется корабль, как если бы им управлял заклинатель 5-го уровня. Корабль становится иммунным ко всем физическим или магическим атакам. У него нет физического вещества, благодаря чему он проходит сквозь прочие объекты. Он не удерживает воздуха. Призрачный экипаж ходит по палубе как ни в чем ни бывало, даже залезая при случае на ванты. Капитан может одновременно поддерживать в таком состоянии только один корабль, хотя он может выпустить корабль из своей власти и обратить другой.

Если все древние моряки на корабле погибают, моряцкие тени тают немедленно, став по-настоящему мертвыми. Призрачный корабль становится твердым, на него можно взойти и обыскать. Существует 50% вероятность, что волшебное кормило все еще в рабочем состоянии. Если убивают только капитана, новым капитаном становится древний моряк с наибольшим hp.

Экология: В отличие от большинства нежити, древние моряки не выглядят привязанными к месту или лицу. Они могут свободно скитаться, по крайней мере, во флогистоне, и по желанию менять корабли.

Породившая их раса должно быть давно вымерла, поскольку древние моряки не похожи ни на одну из рас в известных хрустальных сферах.

Аргос (Argos)

CLIMATE/TERRAIN:	Космос/Любое земное тело
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ест, пока не поглотит 2xHD, затем отдыхает 2 часа/HD
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От низкого до высокого (5-14)
TREASURE:	U
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	9, Fl 3 (B)
HIT DICE:	5-10
THAC0:	5-6 HD: 15 7-8 HD: 13 9-10 HD: 11
NO. OF ATTACKS:	3 на жертву
DAMAGE/ATTACKS:	1d4
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	L-G (2' за HD)
MORALE:	Чемпион (16)
LEVEL/XP VALUE:	5-6 HD: 2,000 (+1,000 за дополнительный HD)

Аргусы встречаются в тех же самых регионах дикого космоса, что и нации зловещих бихолдеров. Напоминает аргус гигантскую амебу. У него один большой, центральный глаз с трехгранным зрачком, и сотня лишенных ресниц, нечеловеческих глаз и много острозубых ртов. Аргус может вытягивать несколько ложноножек, каждая из которых оканчивается клыкастой пастью, которая действует как рука, манипулируя различными инструментами.

Движется аргус, извиваясь как змея. Он может цепляться на стены и потолок. Может и левитировать на очень малой скорости MV 3.

Окраска аргусов ближе к оттенкам светло-голубого и фиолетового, пахнут они как букет цветов. Это огромные твари, чьи размеры варьируются от десяти до двадцати футов в диаметре, весящие около 200 фунтов на HD. Хотя они демонстрируют признаки разумных пользователей инструментов, они не носят одежды, предпочитая носить снаряжение во временных карманах внутри своих тел. Однако их пищеварительные соки часто разрушают устройства за две-три недели (спас-бросок от кислоты).

Сражение: Аргус может атаковать одним-тремя оружиями или предметами, либо может обвернуть жертву ложноножками и атаковать 1d3 ртами на 1d4 повреждений каждым. Таким способом он может атаковать столько врагов, до скольких сможет физически дотянуться.

Если аргус выбрасывает естественные 20 на броске атаки, он обволакивает жертву, проглатывая ее целиком. Проглоченная жертва каждый раунд получает 2d8 повреждений от желудочных соков существа. Жертва может попытаться прорезать себе путь наружу, используя только короткое режущее оружие. Чтобы освободиться, она должна нанести 8 повреждений.

Глаза аргуса, подобно глазам бихолдера, обладают разнообразными особыми силами. Аргус может навести на любую цель 1d10 маленьких глазок. Большой центральный глаз может сфокусироваться только на целях, находящихся перед ним (в

дуге 90 градусов «прямой зоны видимости» центрального глаза). Хотя у существа почти 100 глаз, можно отметить только 20 особых сил, следовательно, многие глаза могут обладать одной и той же силой.

Каждое очко повреждения, нанесенное аргусу, уничтожает один глазок – DM решает, какая сила при этом ослабела. Можно прицелиться по одному конкретному глазу со штрафом -4 к броску атаки.

Каждая способность глаз аргуса отыгрывается как эффект заклинания. HD аргуса приравнивается к уровню заклинателя. Бросьте 1d20 и свертесь со следующей таблицей, чтобы выяснить силу конкретного глаза:

1. Слепота
2. Пылающие глаза (руки)
3. Очаровать монстра
4. Ясновидение
5. Замешательство
6. Темнота, радиус 15 футов
7. Развеять магию
8. Эмоции
9. ESP
10. Неловкость
11. Отражение взглядов
12. Нагревание металла
13. Удержать монстра
14. Улучшенная фантасмагория
15. Раздражение
16. Свет
17. Замедлить
18. Совет
19 Языки
20. Обратить плоть в камень

Центральный глаз может использовать одну из трех разных сил раз в раунд. Он может создавать персональную иллюзию (заклинание «самоизменение»), может накладывать «цветные брызги» или «луч слабости».

Ареал/Общество: Аргусы существа одиночные, хотя вполне возможно обнаружить на борту корабля-тирана аргуса-стража. Оказывается, аргусы могут освежать свою воздушную оболочку, и поэтому могут встречаться, скитаясь в одиночестве в кольцах астероидов и пылевых облаках.

Несмотря на относительную разумность, аргус – прожорливое существо, движимое голодом. Он пытается заманить добычу в свои объятия, питаясь, пока не съест у существа количество HD равное удвоенному HD самого аргуса. После чего он ускользает прочь, переваривать пищу период времени, равный двум часам за каждый свой HD. Если в течении недели после последней кормежки аргус не может отыскать пищу, он утрачивает по 1 HD в неделю, пока не станет существом с 5 HD. После чего, может впасть в спячку на срок до года, кристаллизовав свой внешний панцирь и сформировав куколку.

Экология: Аргусы едят все, что движется и переваривается. Они предпочитают использовать свои способности для заманивания добычи в ловушки, а потом кушать по одной за раз. Он отсортировывает инструменты и оружие жертвы, оставляя себе полезные предметы.

Астероед (Astereater)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	От низкого до среднего (5-10)
TREASURE:	Случайное
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-2
MOVEMENT:	Fl 3 (B)
HIT DICE:	8
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d4
SPECIAL ATTACKS:	Глотает целиком
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (диаметр 8'-12')
MORALE:	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

В общем, бихолдеры и бихолдериды – существа очень разумные (и тщеславные). Именно поэтому все они отрицают хоть какую-то связь со астероедом. Хотя технически он относится к бихолдеридам, но астероед не обладает никакими умственными или магическими способностями его кузенов. Внешне астероед напоминает большого бихолдера (минус глазные стебельки), но с одним большим отличием: его кожа буквально идентична – по внешности и консистенции – камню. Подобно бихолдеру, у астероеда большой центральный глаз и большой рот, полный заостренных зубов.

Астероеды говорят на своем собственном языке, который насчитывает весьма немного слов. Да и с кем им разговаривать?

Сражение: Камнеподобная кожа астероеда очень хорошо его защищает. Закрыв глаз и рот, существо становится буквально неуязвимым для любых, за исключением очень мощных или магических, атак.

Обычный способ атаки астероеда заключается в том, чтобы укрыться на краю астероидного поля и подождать, пока туда кто-то не забредет. Атакует он при помощи огромного рта. Обычное попадание причиняет 2d4 повреждений, но любой бросок атаки, превышающий минимально необходимый для попадания результат на 5 и выше, означает, что астероед проглотил добычу целиком (очевидно, что это не относится к тем случаям, когда противник крупнее астероеда). Например, если астероеду для попадания надо выбросить от 9 и выше, а выбрасывает он 14 или больше, тогда жертва проглатывается целиком.

Оказавшись в животе астероеда, жертва получает 1d6 повреждений в раунд от сильных пищеварительных кислот. Атаковать из этого положения жертва может, только если перед проглатыванием она держала оружие малого размера. Внутренний AC астероеда равен 5. Если проглоченный умудрится нанести 12 повреждений утробе существа, он выберется из монстра. Астероед не может атаковать, если у него уже есть кто-то в животе.

С закрытым глазом и ртом, астероед внешне почти неотличим от астероида. С расстояния 30 футов и ближе, астероед с вероятностью 50% будет принят за астероид. С расстояния выше 30 футов он неотличим от астероида.

Поскольку астероед слишком медлителен, чтобы ретироваться из боя, он тщательно выбирает противника, прежде чем обнаружить себя и атаковать.

Ареал/Общество: Подобно всему бихолдерскому роду астероеды полны ненависти и жестоки. Они не будут сотрудничать ни друг с другом, ни с кем-либо еще, если только не будет большой выгоды для них.

Астероеды сокровищ не собирают, поскольку не нуждаются в подобном барахле. Однако, в животах этих существ (особенно у старых) обычно встречается приличное количество случайных сокровищ, которые не получилось переварить. В старых астероедах обычно встречаются дюжины монет, различное оружие, бесполезная металлическая дребедень и, возможно, некоторые магические предметы и зелья (астероед также не переваривает стеклянные и керамические фиалы).

Необычайно редкое, но примечательное исключение из обычного одиночества астероедов представляет их случайная связь с малыми группами гиффов. Было замечено, что иногда астероеды выступают в роли «вожаков» взводов гиффов. Из-за милитаристической натуры гиффов и неприятия ими службы кому-либо, кроме представителей своего вида, гиффский взвод, служащий под началом астероеда, как правило не превышает 10 гиффов. Их связь обычно не сильно отличается от рабства. Было замечено, что подобное обычно случается, когда астероед сталкивается с ослабевшим в бою и малочисленным взводом гиффов-наемников. В этом случае астероеду не представляет труда установить господство над наемниками. Неизвестно, почему эти существа выбирают своими рабами гиффов, возможно, из-за природной склонности последних к службе.

Как правило, бихолдеры – вид зловредный, устраивающий великие войны на уничтожение среди своего вида. Целые общины бихолдеров уничтожались, как будто так и надо. Но ненависть бихолдерской расы еще сильнее, когда она направлена на астероедов. Бихолдеры рассматривают астероедов, как свой величайший позор, и ничто их не остановит от уничтожения того, что они считают жестокой ошибкой природы.

Экология: Астероеды – это хищники, которые охотно едят плоть любого существа. Кажется, они предпочитают разумные расы, особенно людей и эльфов. Благодаря мощной природной защите у них нет природных врагов, но разумные существа охотятся на астроедов ради сокровищ, которые могут лежать в их желудках.

Бихолдериды (Beholder-kin)

SPECIES:	Директор	Исследователь	Линзовик	Бригадир	Смотрящий
CLIMATE/TERRAIN:	Любой	Любой	Любой	Любой космос	Любой космос
FREQUENCY:	Необычный	Редкий	Необычный	Очень редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Отделение	Отделение	Отделение	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной	Ночной	Дневной	Любой	Любой
DIET:	Всеядный	Всеядный	Насекомояд.	Всеядный	Падальщик
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)	Гений (17-18)	Низкий (5-7)	Сверхгений (19-20)	Полу- (2-4)
TREASURE:	G (1/2 V)	Vx4 (V)	R, W	(U, Vx2)	Nil
ALIGNMENT:	Законно-злой	Законно-нейтральный	Нейтрально-злой	Законно-злой	Нейтральный
NO. APPEARING:	5-100	1-6	2-20	1	1-4
ARMOR CLASS:	2 (4)	5	3/7	2/7	7
MOVEMENT:	10 HD: 18, Fl 3 (A) 12 HD: 15, F1 3 (A) 16 HD: 6, FI 3 (A)	Fl 6 (C)	9	1	Fl 6 (A)
HIT DICE:	10/12/16 (8)	8	2	14	3 + 3
THAC0:	10 HD: 11 12 HD: 9 16 HD: 5	13	19	7	17
NO. OF ATTACKS:	10 HD: 2/2/3 12 HD: 2 16 HD: 3	1	1	1	1
DAMAGE/ATTACK:	10 HD: 1-6/1-6 12 HD: 2-8/2-8 16 HD: 3-12/3-12/1-8	1-6 или оружием	1-8 или оружием	3 - 12	3 - 18
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже	См. ниже	Нет	См. ниже	См. ниже
SPECIAL DEFENSE:	Нет	См. ниже	См. ниже	См. ниже	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	20%	25%	Нет	35%	Нет
SIZE:	L (диаметр 8'-10') (M)	M (диаметр 4')	M (рост 5')	H (диаметр 15')	M (диаметр 6')
MORALE:	Фанатик (18)	Стойкий (11)	Элита (14)	Чемпион (16)	Средняя (10)
XP VALUE:	10 HD: 8,000 or 10,000 or 16,000	6,000	175	15,000	420

Недавние экскурсы в царства, опустошенные бихолдерским родом, раскрыли глаза научному миру. На смену вере в то, что бихолдеры были случайным результатом арканных исследований, пришли доклады о том, что существует целый мир, отведенный бихолдерам и их роду.

Директора (Directors)

Директора – это каста воинов этой мерзопакости. Директора разводят несколько специализированных скакунов и ездят на них. Директора приспособлены для езды и мысленной связи со своими скакунами, чтобы лучше их контролировать.

Директора напоминают бихолдеров, но их центральный глаз меньше и, для лучшего вращения, укреплен в голых мышцах, и у них только шесть малых глазков на вытягивающихся стебельках. Далее, под центральным глазом у директоров расположен клыкастый рот, а на брюшной поверхности у них три когтистых сенсорных усика. Усики используются, чтобы цепляться за скакуна и связываться с его ограниченным сознанием.

Силы, которыми обладают директорские глаза, отличаются от сил бихолдеров (все эффекты как у одноименных заклинаний):
1. Волшебный снаряд (2/раунд)
2. Пылающий глаз (8-ой уровень)
3. Стена льда
4. Замедлить
5. Ослабление
6. Улучшенная фантасмагория

Центральный глаз директора обладает отражающей силой – все фронтальные атаки по директору получают штраф -2 к броску атаки и наносят только половину повреждения. Также директор получает премию +2 ко всем спас-броскам от заклинаний, чьи заклинатели находятся в поле зрения центрального глаза.

У директоров есть на выбор три разных скакуна, каждый со своими сильными и слабыми сторонами. Общие для всех скакунов хитиновый покров, простые глазные пятна и многочисленные конечности указывают на то, что, скорее всего, их вывели из насекомых.

Обычно у директоров 8 HD, но сидя верхом директор считается единым существом со скакуном, чей HD равняется сумме директорского и скакуна. Когда директор-скакун потеряет половину hp, скорость скакуна падает вдвое, а директор получает только одну физическую атаку в раунд. Директор может удрать и оставить скакуна защищаться самостоятельно (скакун получает штраф -4 к броскам атаки). AC директора 4, но сидя верхом, директор имеет тот же AC, что и скакун. Сидя верхом, директора могут использовать все свои обычные силы с ограничениями для углов обзора для бихолдеров.

Скакуны:

Прыгун: Представляет собой двуногую и двурукую блоху. У прыгуна 2 HD. Ноги у него, как у гигантского сверчка, он может прыгать на 30 футов вперед и на 10 футов вверх. Две руки похожи на боевые конечности жука-богомола, и могут резать на 1d6 повреждений каждая. Прыгуны – животные стадные и, когда на них не ездят, сбиваются в отары, занимаясь своими проблемами поиска пищи. У них инстинкт укрывать свой молодняк под ногами. Прыгуны травоядны, впереди рук у них расположены жевательные мандибулы.

Ползун: Ползун напоминает помесь стоножки и паука. У него 4 HD. Имеет десять ног, две пары фронтальных антенн, и два боевых паучьих жвала, которыми может атаковать раздельно, пыряя на 2d4 повреждений каждым. Жертвы укуса, провалившие спас-бросок от яда, парализуются на 1d4 раунда. Ползуны всеядны, но предпочитают питаться меньшими существами. Без всадника они сворачиваются в шар, получая AC 0. Под передними жвалами у них есть режущие мандибулы.

Крушитель: Крушитель выглядит потомком чудовищных псевдоскорпионов. У него 8 HD, восемь ног, две клешни и хвост. У одних хвост-кнут, у других хвост-булава, но и у тех, и у других есть пара грозных клешней, каждая из которых может наносить 1d10+2 повреждений. Хлещущая хвостом версия жалит на 1d8 повреждений, плюс 1d8 повреждений от яда (при успешном спас-броске повреждения от яда не наносятся). Дубасящий хвостом крушитель наносит всего 1d8 повреждений, но благодаря огромному весу своего хвоста его жертвы получают штраф 2 к AC. Крушители – это одиночные хищники, которых содержат в отдельных стойлах. Если самок не контролировать, они склонны убивать прочих самок, создавая гарем из 2d4 самцов. Самцов убивают в процессе спаривания. Молодняк цепляется к спине самки для безопасности. Между клешней у крушителей находятся жующие, сокрушающие мандибулы.

Исследователи (Examiners)

Исследователи, также называемые четырехглазыми, представляют бихолдерскую касту инструментальщиков. Это четырехфутовая сфера без центрального глаза и только с

четырьмя малыми глазками, каждый из которых расположен на кончике антенны на верхушке сферы. На брюшной поверхности находится один маленький ротик, как у миноги. Вокруг рта у них четыре многосуставные конечности, оканчивающиеся хватательными подушечками. Эти конечности могут держать инструменты и работать с ними.

Исследователи – это ученые и клерки бихолдеров, занимающиеся улучшением, исследованием и производством заклинаний и магических предметов. Они могут пользоваться любым артефактом или инструментом как человек, и могут одновременно управляться с четырьмя предметами. Исследователи регенерируют 1 очко повреждений в раунд. Ниже приводятся силы их четырех глаз (все подобные заклинаниям эффекты накладываются на 8-ом уровне):

1. «Увеличить» или «уменьшить»
2. «Распознать» или «предание»
3. Трансмутация формы (подобно «камневороту», но работает на всех типах немагических материалов).
4. «Отражение заклинаний» как у *кольца обращения заклинаний*.

Их не назовешь храбрейшими из бихолдеров, но их контроль над артефактами делает исследователей потенциально наиболее опасными. Они прислужники бихолдеров и всех более крупных бихолдеридов.

Линзовики (Lensmen)

Линзовики – это каста прислужников. Дефицит глаз и конфигурация конечностей отсылают их к роли чернорабочих и пушечного мяса в больших войнах. У линзовика всего один глаз, расположенный на груди обезьяньего тела с пятью конечностями, похожего на морскую звезду. Под глазом находится оскаленная, зубастая пасть. Четыре из пяти конечностей оканчиваются когтистыми руками с пятью пальцами, из которых два больших. Пятая конечность, наверху тела, представляет собой цепкое, кнутовидное щупальце. Типичный для бихолдеров хитин мягок и покрыт множеством коротких волосков, как у мухи. Линзовики – единственные из рода бихолдеров, кто носит какое-то подобие одежды, упряжь, предназначенную для инструментов и оружия. Их излюбленное оружие – древковое с двумя наконечниками.

Линзовики – наполовину безмозглые работяги с небольшими жизненными запросами. Глаз каждого линзовика обладает только одной из следующих шести сил (все на 6-ом уровне способности):

1. Эмоции
2. Исцеление
3. Развеять магию
4. Языки
5. Фантасмагория
6. Защита (все типы, но только один за раз).

Бригадир (Overseer)

В иерархии бихолдеров бригадир уступает только матери улья. Обязанности бригадира включают организацию сил данного мира и каталогизацию и анализ информации.

Бригадиры напоминают мясистые деревья. У них 13 конечностей, каждая из которых оканчивается бутоном, скрывающим глаз, одна из этих конечностей формирует верхний гребень. Вокруг этого гребня расположены три разверстых пасти. Также у них есть восемь шипастых, похожих на лозы конечностей, применяемых для работы с инструментами и физической защиты, каждая из них причиняет 1d10+2 повреждений. Бригадиры покоятся на корнеобразных основаниях, которые при необходимости могут двигаться медленно, но верно. Левитировать они не могут.

Бригадиры не носят одежды, вместо этого они выращивают на стволах загадочные меховые грибки. Эти грибки меняют цвет по желанию бригадира, обычно они выглядят

как пятна серого, зеленого и коричневого цветов.

Восьмью из своих конечностей бригадиры могут управляться с любым физическим оружием или артефактами. Ниже перечислены силы их 13 глаз (все подобные заклинаниям эффекты накладываются на 14-ом уровне):

1. Конус холода
2. Развеять магию
3. Паралич
4. Цепочка молний
5. Телекинез
6. Эмоции
7. Массовое очарование
8. Господство
9. Массовый совет
10. Великое сотворение
11. Обращение заклинаний
12. Иммунитет к заклинаниям Сертена
13. Темпоральный стазис

АС бригадира 2, но у глазных стебельков АС 7, и они отсекаются, получив 10 повреждений. Бригадиры очень пекутся о своем здоровье и всегда располагают одним-двумя бихолдерами-стражами и как минимум полудюжиной директоров, оберегающих их благополучие.

Смотрящий (Watcher)

Если линзовики составляют самую низшую касту бихолдеров, то вторыми с конца будут смотрящие. Этим существам уготована роль сборщиков информации, и из всех рас глаз-тиранов они наименее храбрые. Они нашептывают в уши всем прочим тихими голосами, плюс используют силу «послания» и «языки».

Смотрящие – это шестифутовые сферы, с тремя центральными глазами, расположенными вокруг экватора сферы. Глаза огромны и без век. Венчает сферу композитный глаз и кольцо из шести глазных пятен, которые делают ошеломление смотрящего трудной задачей. От брюшной поверхности, сразу позади маленького рта с языком-рашпилем, отходит большое щупальце с зазубренной гибкой подушечкой. Питаются смотрящие падалью и оглушенной добычей.

Смотрящие могут атаковать своим щупальцем на 3d6 повреждений. Также щупальце действует как электрошок – провалившие проверку системного шока жертвы теряют сознание. Смотрящие не носят одежды и не используют инструментов.

Каждый из главных глаз смотрящего обладает двумя силами, а композитный глаз может похвастаться тремя разными способностями. У глазных пятен никаких особых сил нет.

Глаз №1: «Истинное видение» и «ESP»
Глаз №2: «Улучшенная иллюзия» и «Полутеневая магия»
Глаз №3: «Телекинез 1,000 фунтов» и «Телепортация»
Композитный глаз: «Послание», «языки» и «совет».

Смотрящих нельзя назвать агрессивными воинами – они предпочитают введение в заблуждение и бегство любой настоящей конфронтации.

Блазозоид (Blazozoid)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Любая материя
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральное
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	Fl 36 (B) (или SR 1)
HIT DICE:	15
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	8d6
SPECIAL ATTACKS:	Огненное касание
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (диаметр 30')
MORALE:	Чемпион (15)
LEVEL/XP VALUE:	12,000

Блазозоиды напоминают огромных белых элмаринов (см. «Кладезь знаний пустоты» из коробочного набора «Летучий Корабль») или маленькие кометы молочно-белого пламени. Их сферические тела полностью состоят из огненной плазмы, хотя, путешествуя с волшебными скоростями, они часто тащат за собой хвост голубого пламени.

Это разумные шары живой энергии, наделенные способностью к телепатическому общению. Они всегда встречаются в диком космосе, и никогда на планетах или во флогистоне. Их огненные тела столь горячи, что, едва коснувшись (см. ниже разъяснение «огненного касания»), они сжигают любую материю (включая воздух и воду). Кроме того, их сверхразогретые тела воспламеняют весь флогистон в радиусе ста футов от них. Если блазозоид будет достаточно глуп, чтобы сунуться в океан флогистона, последовавший затем взрыв испарит все в радиусе мили, включая самого блазозоида. (Подвергшиеся взрыву персонажи должны сделать спас-бросок от разящего дыхания, чтобы остаться в живых. Предметы и существа отлетают на 1d10 миль от эпицентра взрыва, получая по 1d10 повреждений за каждую милю полета).

Сражение: Обычно блазозоиды игнорируют проходящие летучие корабли, если те им никак не мешают. Однако блазозоиды приближаются к кораблям, когда им надо одно из двух: либо прокатиться по флогистону, либо поесть. Если отряд откажется прокатить блазозоид, или если он искал еду, блазозоид атакует.

Блазозоиды атакуют, тараня свои мишени, будь то один человек или целый корабль. Само столкновение причиняет 8d6 повреждений. Затем блазозоид пытается остаться в контакте с мишенью, чтобы поглотить ее огненным касанием. Любая живая жертва блазозоида должна сделать спас-бросок от разящего дыхания, или же вспыхнет ярким пламенем, получая 5d6 повреждений за каждый раунд пребывания в контакте с блазозоидом. Чтобы спастись из объятий блазозоида, требуется успешная проверка Ловкости. Неодушевленным предметам, чтобы не вспыхнуть от объятий блазозоида, требуется сделать спас-бросок от магического огня. Вспыхнув же, они получают по 3d6 повреждений в раунд, пока не прервут их контакт с блазозоидом и не погасят пожар.

Блазозоиды иммунны к огненным повреждениям, что магическим, что обычным.

Кроме того, любое оружие, ударившее блазозоида и провалившее спас-бросок от обычного огня, разрушается от жара (хотя при этом все равно наносит полное повреждение). Оружие с премией +3 и выше иммунно к этому эффекту. Атаки, основанные на холоде или воде, оказывают на блазозоида свой обычный эффект.

Арела/Общество: Блазозодиы – это порождения огромной, живой звезды. Подобно самим блазозоидам, звезда состоит из живой энергии. К несчастью, эта звезда, именующая себя «Я», не признает материальных существ живыми и, пусть и менее, разумными. Таким образом, она верит, что во всей вселенной есть только одно разумное существо – она сама. Чтобы выяснить, так ли это на самом деле Я сформировала из своего тела миллионы посланцев, и разослала их по дальним уголкам вселенной в поисках другой живой звезды.

Блазозоиды и есть эти посланцы. Несмотря на свою разумность, они совершенно неспособны поменять базовые верования, впечатанные в них в момент творения Я. Таким образом они не верят, что материальные существа, такие как персонажи, по-настоящему разумны. Вместо этого они рассматривают материальных существ в качестве источников пищи или, в лучшем случае, транспортных средств для пересечения флогистона.

Экология: Блазозоиды не могут размножаться, они должны быть сотворены из тела Я. Они едят, или заправляются, получая энергию от сжигания материи. Поскольку их тела полностью состоят из энергии, насытившийся блазозоид может достигать 60 футов в поперечнике, в то время как голодный временами ужимается менее чем до 10 футов (а пламя умирающего с голоду начинает светиться слегка желтоватым оттенком).

Когда они встречаются в глубинах дикого космоса (т.е. поблизости от хрустальной скорлупы), блазозоиды явно чего-то хотят от проходящего летучего корабля – то ли съесть корабль и экипаж, то ли убедить команду отвезти их в другую хрустальную сферу. Часто блазозоид согласен выполнить некую услугу в обмен на проезд. Однако, если его не кормить во время поездки, достигнув следующей хрустальной сферы, он может наброситься на экипаж. Чтобы перевозить блазозоида во флогистоне, его надо полностью поместить в огнеупорный контейнер, скажем, из железа, камня и т.д. Если просто поместить его под палубу, то эффект при входе во флогистон будет самым катастрофическим.

Чаттур (Chattur)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	B
ALIGNMENT:	Хаотично-добрый
NO. APPEARING:	2-24
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	1-1
THAC0:	20
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4 (или оружием)
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Стандартная
SIZE:	S (рост 1'-2')
MORALE:	Средняя (10)
LEVEL/XP VALUE:	15

Чаттуры – это маленькие млекопитающие, демонстрирующие черты как приматов, так и грызунов. Зверьки худощавые, быстрые, с очень ловкими передними лапками с когтистыми пальцами и противостоящим большим пальцем. У них широкие лица, а глаза кажутся еще шире, с невинным взглядом, который многие люди находят привлекательным. Глаза этих существ обрамляют полоски черного меха, совсем как «маска» у енота. Именно по этой причине, а не за какие-то противоправные действия, чаттуров и прозвали «космическими бандитами».

Их можно повстречать на многих космических судах – часто даже втайне от экипажа. Обычно, если присутствие обнаруживается, их терпят – по крайней мере, если найдут их нейтральные или добрые по мировоззрению команды.

С чаттурами связано немало предрассудков. Считается, что их присутствие на корабле приносит удачу. Плохое обращение с чаттуром обязательно аукнется обидчику в недалеком будущем. Самое большое значение придается покидающим судно чаттурам – это считается открытым предупреждением о скорой судьбе судна.

У чаттуров есть свой собственный язык, который во многом звучит похоже на попискивание бурундуков. Многие взрослые, прослушав всю жизнь разговоры на всеобщем, выучивают этот язык.

Сражение: Будучи не очень воинственной расой, чаттуры сражаются, только защищая свое гнездо, родичей или друзей. Их когти вкупе с зубами составляют 1d4 повреждений. Чаттур пытается запутаться в ногах у противника, запутать его в сети или веревке, изводить его в бою тем или иным способом. Когда речь идет о том, чтобы использовать свой потенциал, чаттуры непревзойденны.

Немного поднатаскав, можно научить чаттура пользоваться короткими мечами, метательными копьями (их они используют для рукопашной, а не дальнего боя) или крохотными арбалетами (1d4 повреждений, дальность 3/6/9, 1 выстрел/раунд). Как правило, в любом данном логове около 20% чаттуров способны вести бой с оружием.

Ареал/Общество: Чаттуры не собираются особо большими общинами, редко можно встретить 100 чаттуров вместе. Однако их кланы и пещеры можно сыскать практически повсюду. Они группируются вокруг патриарха или матриарха. Пол не играет

особой роли, за исключением деторождения, ряды обученных солдат примерно поровну состоят из самцов и самок.

Они настоящие специалисты в том, чтобы пробраться на корабль и найти место для жилья, где они останутся ненайденными неделями, месяцами или годами. Они обустраивают очень уютные жилища, подбирая для этого на корабле все, что только можно.

Хотя чаттуры могут жить на переполненном корабле посреди великой суматохи, они редко вмешиваются в корабельные дела. Это одна из причин, по которой их присутствие столь легко терпится, хотя их склонность к подбиранию плохо лежащего не раз и не два доставляла им неприятности.

Чаттуры часто становятся жертвами злобных кривунов. Хотя одинокий чаттур не имеет никаких шансов против кривуна, социальная структура чаттуров позволяет им работать сообща. Часто хаотичного кривуна заманивают в ловушку, где за него принимается группа чаттуров.

Экология: Чаттуры могут процветать в любом климате. Они едят самую разную пищу, и охотно приспосабливаются к новым диетам и окружению. Они обладают способностью выращивать достаточно чаттуров, чтобы с удобствами населить все доступное жилое пространство, но без перенаселенности.

Когда данная пещера комфортно заселена, пары молодых чаттуров отбывают восвояси, стараясь улететь зайцами на борту космоходного судна или найти укрытое логово на планете или астероиде.

Механические ужасы (Clockwork Horror)

SPECIES:	Медь	Серебро	Электр	Золото	Платина	Адамант
CLIMATE/TERRAIN:	Любой неводный					
FREQUENCY:	Необычный	Редкий	Редкий	Очень редкий	Уникальный (оч. редкий)	Уникальный
ORGANIZATION:	Раса	Раса	Раса	Раса	Раса	Раса
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой	Любой	Любой	Любой	Любой
DIET:	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
INTELLIGENCE:	Низкий (5 - 7)	Средний (8 - 10)	Очень (11 - 12)	Высокий (13 -14)	Исключит. (15 - 16)	Гений (17 - 18)
TREASURE:	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Законно-злой					
NO. APPEARING:	2 - 20	1 - 10	1 - 6	1	1	1
ARMOR CLASS:	4	2	0	-2	-4	-6
MOVEMENT:	9	9	9	9	9	9
HIT DICE:	2	3	4	5	6	7
THAC0:	19	17	17	15	15	13
NO. OF ATTACKS:	1	1	1	1	1	1
DAMAGE/ATTACK:	1 - 4	1 - 6	1 - 8	1 - 10	1 - 12	1 - 20
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Самострел	Паровик	Громобой	Громобой	Дезинтегратор
SPECIAL DEFENCES:	См. ниже					
MAGIC RESISTANCE:	10%	20%	30%	50%	70%	90%
SIZE:	S (диаметр 24 дюйма)					
MORALE:	Бесстрашный (20)					
XP VALUE:	65	120	175	975	1,400	6,000

Если представить себе хрустальные сферы клетками в организме космоса, то механические ужасы будут вирусами, пришедшими, чтобы уничтожить организм.

Механические ужасы – это вид арканного аппарата. Они напоминают механических пауков (хотя у них только по четыре ноги). Само тело ужаса всего лишь двух футов в диаметре, но ноги увеличивают общий диаметр существа до, примерно, четырех футов. В передней части тела находится кристалл, позволяющий ужасу видеть. Два углубления по краям этой линзы служат ужасу органами слуха. Две конечности (расположенные где-то под слуховыми тарелками) служат различным целям, описанным ниже.

Тело ужаса всегда отливается как единый кусок металла определенного типа. Самый распространенный тип ужасов создается из меди, но бывают еще серебряные, электровые, золотые, платиновые и даже адамантовые. Поверхность тела всегда тщательно отполирована и покрыта пульсирующими рунами мистической силы.

Механические ужасы общаются друг с другом посредством щелчков, гудений и аналогичных механических звуков. Точная природа их языка неизвестна. Однако есть поверье, что ужасы используют разновидность морзянки, похожей на ту, которой пользуются моряки и космоходы, когда общаются световыми сигналами.

Сражение: Обороняются все ужасы одинаково. Они иммунны ко всем заклинаниям, чье воздействие зависит от биологических функций. Примеры таких заклинаний включают «нанести/вылечить раны», «фальшивая смерть», «полиморф» и «облако убийца». Кроме того, на них не действуют все заклинания, влияющие на сознание, такие как «очаровать», «гипноз» или «страх». На них воздействуют только те заклинания, которые имеют власть над неживыми объектами. Заклинание «разбить», направленное на зрительный кристалл ужаса, ослепит его на один раунд за уровень заклинателя. Аналогично, «развеять магию» парализует ужас на то же время.

Вдобавок, все ужасы иммунны к воздействию электричества (волшебного или мирского). Холод и жара действуют на них как обычно, то же самое можно сказать и обо всех прочих типах заклинаний.

Медные ужасы

Наиболее часто встречаемые ужасы – это медные. В то время как во все прочие ужасы встроено то или иное оружие, у медных ужасов такое снаряжение отсутствует. Медные ужасы служат рабочей силой расы. Тем не менее, специальные конечности, которые они используют для повседневной работы, часто можно более-менее успешно использовать в бою. Когда медный ужас вынужден вступить в рукопашную, он может атаковать один раз в раунд на 1d4 повреждений. Следует заметить, что точная природа атаки может варьироваться в зависимости от выполняемой ужасом работы.

Серебряные ужасы

Серебряные ужасы встречаются реже своих медных сородичей, но они гораздо опаснее. Серебряные ужасы – это воины расы. Часто встречаются в качестве патрульных или стражей на рабочих участках или в регионах, где господствуют ужасы.

Правый манипулятор-рука серебряного ужаса приспособлен для выполнения двоякой цели. Во-первых, он может хватать и оперировать с объектами подобно человеческой руке, во-вторых, может выпускать острые лезвия для боя. Выпущенные лезвия вращаются с высокой скоростью, превращая манипулятор в смертоносную циркулярную пилу, которая наносит 1d6 повреждений.

Также у серебряного ужаса есть и стрелковое оружие. Там, где у медных ужасов находится вторичный манипулятор, у серебряных ужасов – полая черная трубка. Известное как «самострел», это оружие представляет пружинный механизм, с большой скоростью выстреливающий зазубренные дротики. Дальность действия дротиков 1/2/4, повреждение 1d3, скорострельность один в раунд.

Электровые ужасы

Электровые ужасы выполняют роль офицеров или надзирателей. Часто их можно встретить во главе патруля серебряных ужасов или направляющих действия большого количества медных ужасов.

Электровые ужасы оснащены той же комбинацией манипулятора/пилы, что и серебряные ужасы. Однако лезвия у электровых ужасов еще острее и опаснее, чем у серебряных. Поэтому пила электрового ужаса наносит в бою 1d8 повреждений.

Вместо самострела натяжного действия у электровых ужасов стоит паровик, использующий для стрельбы пар под высоким давлением. Как и для самострела, скорострельность составляет один выстрел в раунд. Дальность паровика 2/4/8, а повреждения он его дротиков 2d4.

Золотые ужасы

Золотые ужасы – это высокопоставленные члены социальной структуры ужасов. Как правило, на планете есть только один золотой ужас, чья задача заключается в руководстве действиями всех ужасов в этом мире. Помимо острого интеллекта, боевые возможности золотого ужаса позволяют ему более чем достойно справиться со своим заданием.

Пила золотого ужаса – это одно из острейших известных устройств для порезки. В бою она наносит 1d10 повреждений. Вторая рука золотого ужаса представляет собой черную трубку, известную как «громобой». Каждый второй раунд в бою громобой может испускать молнию, которая действует как одноименное заклинание и наносит 3d6 повреждений. Разрешается сделать спас-бросок от заклинаний, чтобы получить лишь половину повреждения.

Платиновые ужасы

Вряд ли в любой конкретной хрустальной сфере будет больше одного платинового ужаса. Если золотые ужасы руководят действиями младших ужасов, то платиновые руководят золотыми.

Оружие платинового ужаса такое же, как у злотого: пила и громобой. Однако платиновая пила наносит 1d12 повреждений, а громобой – 4d8 (и может стрелять каждый раунд). Разрешен спас-бросок от заклинаний для половины повреждения.

Адамантовый ужас

Так называемый «отец» расы Механических ужасов. Известно о существовании только одного адамантового ужаса. Холодная и расчетливая сущность, адамантовый ужас обожает замысловатые стратегии и окольные пути.

Если втянуть его в настоящий бой – редкое событие – адамантовый ужас окажется отнюдь не беспомощным. В первой линии обороны у адамантового ужаса будет его верная пила. Она даже еще опаснее, чем у платинового ужаса, и может причинять 1d20 повреждений при успешном ударе.

У адамантового ужаса нет громобоя, но зато есть оружие, известное как «палочка кошмара». Каждый раунд палочка кошмара может действовать как заклинание «дезинтеграция» с дальностью 50 ярдов. Разрешен спас-бросок от заклинаний, чтобы избежать смертоносного эффекта палочки кошмара.

Ареал/Общество: Мудрейшие из мудрецов рассказывают о древней гуманоидной расе, известной только как «Пропавшие». Записи об их происхождении давным-давно стерлись, но об их кончине до сих пор ходят жуткие истории.

Пропавшие обожали механизмы. Чем более тонкими и разумными были их устройства, тем больше их любили. Однако, в конце концов, собственная любовь к подобным игрушкам привела к падению пропавших. Один из самых блестящих мастеров-изобретателей построил величественную адамантовую машину, которая работала столь совершенно, что никто, кроме создателя, не мог вникнуть в ее операции. Вдобавок, он сплел над своим детищем могущественные заклинания, дарующие ему разум и мистические способности. В благодарность за свое создание адамантовая машина убила изобретателя.

На протяжении нескольких следующих десятилетий адамантовый ужас построил армию механических последователей, по своему образу, но хуже качеством (с меньшим подобием). Когда ужасы набрались сил в своей сфере, они изничтожили там все живое. Под конец они разорвали на части миры в своей сфере и пустили полученное сырье на строительство все новых и новых ужасов.

Прошли столетия, в течении которых ужасы были заперты в сфере Пропавших. Они были обречены навечно оставаться в своей родной сфере, не посети ее флот пауков смерти неоги. Неоги пришли в поисках рабов и «скота» для еды. Вместо этого они нашли смерть. Один за другим их корабли сменили хозяев. Под конец, неоги и их рабы очутились в жизнесосах.

Получив способность путешествовать между хрустальными сферами, механические ужасы начали распространяться. Каждая встреченная ими хрустальная сфера захватывалась, а ее миры обирались до нитки. И не было спасения для живущих в обреченной сфере.

Общество Механических ужасов, если его можно так назвать, очень жесткое, почти военное. У ужасов нет отдельных личностей, вместо этого у них задание: раса должна выжить.

Стоит только ужасам занять плацдарм на планете, и все живые существа этого мира будут восприниматься ими как угроза. Из чего логически, для ужасов, следует, что от подобных существ надо избавиться – а в избавлении от живых существ механические ужасы настоящие эксперты.

Экология: Поскольку механические ужасы не являются природными творениями, им нет места в экологии посещаемых ими миров. Однако, они вносят радикальные изменения в эти миры.

Флот ужасов (почти всегда состоящий из 10d10 захваченных кораблей неоги), оставляет за собой миры, полностью лишенные всех природных ресурсов. Металлы добыты, живые существа устранены как бесполезные и создающие проблемы, и все, что можно эксплуатировать, выкачано насухо. Этот процесс занимает только два или три столетия.

Могучее оружие ужасов высоко ценится мастерами-изобретателями. Хотя оно не

сохраняет своих сил после отделения от ужаса, но его интересно изучать.

Колосс (Colossus)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	День
DIET:	Травоядный
INTELLIGENCE:	От низкого до среднего (5-10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Любое хаотичное
NO. APPEARING:	1 или 1-6
ARMOR CLASS:	10
MOVEMENT:	48, Fl 24 (E)
HIT DICE:	35
THAC0:	3
NO. OF ATTACKS:	1 каждые 2 раунда
DAMAGE/ATTACKS:	50-100 (или 5-10 очков корпуса)
SPECIAL ATTACKS:	Оглушающий хлопок, швыряет булыжники
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (рост 60')
MORALE:	Нестойкий (6)
LEVEL/XP VALUE:	27,000

Это тугодумные великаны 60 футов ростом и 70 тонн весом. Хотя они и не родственны великанам известных миров, но в общих чертах они гуманоидны.

По сравнению с человеческими пропорциями, у них слишком маленькая голова и слишком короткие ноги. Черты лица обычно толстые и выпуклые. Лбы у них резко скошены назад, а носы представляют собой круглые кляксы плоти. Зубы редко бывают прямыми, но всегда с неровными краями. Пальцы короткие и толстые, совершенно непригодные для тонких манипуляций. Цвет глаз и волос у колосса может быть любым, но самый распространенный – черный. Голоса их подобны раскатам грома, понятные, но медленные и глубокие.

Колоссы носят тяжелую, грубую одежду – обычно тунику, штаны и сандалии. Все это довольно грубое, поскольку портняжничество слишком тонко для любого из колоссов, вынужденного им заниматься. Одежды могут быть почти любого цвета, без малейшего намека на чувство моды. Нередко можно увидеть большие заплаты, покрывающие прорехи и разрывы. Колоссы никогда не носят оружие или доспехи, хотя могли бы, если бы хотели.

Сражение: По сравнению с человеком, колосс движется медленно и неуклюже. Как результат, его скорость составляет только одну треть от той, которая должна быть при шаге в 30 футов.

Его THAC0 гораздо ниже ожидаемого, потому что он такой медлительный. На самом деле, он может атаковать только каждый второй раунд, либо ударяя кулаком, либо наступая ногой. Кроме того, существа ниже 25 футов получают премию AC -2, а те, кто ниже 10 футов – премию AC -4.

Но когда колосс умудряется попасть, жертва, в дополнение к получаемым повреждениям, должна сделать спас-бросок от смертельной магии (неудача означает смерть). Любой удар может причинять структурные повреждения. Режущее и дробящее оружие (типы S и B) не оказывает на колосса никакого эффекта.

Колосс может с огромной силой хлопнуть в ладоши, вызвав оглушающую вибрацию. Вибрация сродни взрывной волне. Она имеет радиус действия 60 футов и вынуждает каждого в этом радиусе делать спас-бросок от паралича; неудача означает, что

жертва оглушена на 1d3 раундов. Все персонажи в радиусе воздействия автоматически теряют слух на 1d6 ходов.

Колосс может швырять валуны на расстояние до 500 ярдов на 5d10 повреждений, но целится он столь плохо, что редко попадает туда, куда хотел.

В диком космосе колосс достаточно велик, чтобы быть самому себе кораблем. В действительности, у него тот же запас воздуха, что и у 15-тонного корабля. Он потребляет воздуха как полный экипаж из 10 человек. Колосс может месяцами плыть в космосе, не испытывая нехватки кислорода.

Однако пища и вода могут быть проблемой. Единственный способ перемещения в космосе – это отпрыгивать от твердой поверхности, что означает, что колосс сам по себе движется очень медленно. Вполне возможно приделать к нему волшебное кормило, превратив его в скоростной летучий «корабль» с классом маневренности E. Плоскость гравитации делает прогулочными поверхностями спину и живот колосса.

Ареал/Обитание: В диком космосе эти простоватые существа встречаются поодиночке. Обычно это заблудившиеся путешественники. Они рассказывают о родине, называемой Архоад, предположительно, это планета. Это мифическое место никогда не обнаруживалось, и колоссы никогда не могли описать, как его найти, или как они заблудились. Это одна из больших загадок дикого космоса.

Они говорят о близких семьях на Архоаде, так что подразумевается, что у них клановое общество. Поскольку они, вероятно, не могли изготовить свою собственную одежду, многие ученые допускают, что они были рабочими или рабами еще одной расы, хотя нет никаких свидетельств в пользу этой теории. Рейгары приняли бедствующих колоссов под свое покровительство.

Добрые колоссы довольно дружелюбны и помогают путешественникам. Злые занимаются мародерством и убийствами, уничтожают имущество ради чистой радости уничтожения. Ни та, ни другая разновидность не считается особо смышленой. Единственная долговременная цель, которая у них есть, это найти Архоад. Однако, такое впечатление, что они даже не знают, как взяться за поиски.

Экология: Никто и никогда не видел больного колосса, и не видел, как они умирают от чего-либо, кроме ранений. Хотя известно, что они двуполы, детей также никто не видел. Кажется, что они не стареют, по крайней мере, на протяжении тех нескольких столетий, что они присутствуют в известном космосе. Они могут есть практически любой тип растений. Злые колоссы едят мясо, но, кажется, они в нем не нуждаются. Считается, что они это делают только для устрашающего эффекта.

Дельфинид (Delphinid)

CLIMATE/TERRAIN:	Поток флогистона
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Косяк
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-5)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-добрый
NO. APPEARING:	2-12
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	21
HIT DICE:	3+3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	1 в два раунда
DAMAGE/ATTACKS:	1d6
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина 9')
MORALE:	Средняя (9)
LEVEL/XP VALUE:	120

Эти дружелюбные животные плавают во флогистоне, не принося вреда окружающим. Известны случаи, когда они помогали потерпевшим крушение путешественникам. Тело дельфинида рыбообразной формы, трилатерально симметричное, все у него в трех экземплярах. Голова сужается в тупой нос. Вокруг головы расположены три глаза на равном расстоянии друг от друга. Рот с тремя челюстями, все три подвижные. Вокруг центральной части тела расположены три боковых плавника на равном расстоянии друг от друга. Также три лопасти и у хвостового плавника.

Дельфиниды могут изменять окраску, чтобы совпадать по цвету с вихрящимся флогистоном. Они могут запускать разноцветные вихри и ручейки по своей шкуре. Мертвый дельфинид бледно-серого цвета. Известно, что они преднамеренно становятся серыми, черными или белыми, чтобы быть замеченными проходящими моряками.

Сражение: Дельфинид может атаковать только тараном (зубки у него слишком маленькие, чтобы служить эффективным оружием). Дельфинид может таранить каждый второй раунд. Каждый таран причиняет 1d6 повреждений. Все существа, весящие меньше дельфинида, должны сделать успешную проверку Ловкости, иначе упадут вниз (вверх, за борт, куда получится).

Дельфинид редко начинает бой. Атакуют они, только защищая себя или своих друзей. Они достаточно смышлены, чтобы творчески подходить к своей тактике. Их довольно легко обучить трюкам и маневрам.

Ареал/Общество: Дельфиниды встречаются только во флогистонных течениях. Обычно они плывут по течению, а не против него. Поскольку они не могут путешествовать на скоростях волшебных путешествий, то встречаются только отдыхающим или идущим на тактических скоростях кораблям.

Дельфиниды довольно дружелюбны. Они играют и дурачатся с моряками. Они достаточно ловки, чтобы нырнуть в корабельную гравитацию и, сохраняя контроль за своей траекторией, вынырнуть обратно.

Любое агрессивное поведение или попытка повредить дельфиниду или взять над ним господство, приведет к тому, что весь косяк растает в потоке.

Известны случаи, когда упавших с палубы моряков подбирали дельфиниды и

возвращали их на корабль. Зрелище косяка дельфинидов творит чудеса с моралью экипажей, проскитавшихся в космосе слишком долго.

У каждого дельфинида своя личность. Хотя они путешествуют косяками, у них нет вожака. Каждый дельфинид творит, что хочет. Обычно группа следует за тем, у кого в настоящий момент самая забавная идея. Они любят эльфов, людей, гномов, полурослико в, кендеров и прочие любящие забавы расы. Они избегают бихолдеров, живодеров разума, неоги, людей-ящериц и прочие агрессивные расы. Они нейтральны по отношению к карликам, арканийцам, гиффам, драконям и им подобным.

Экология: Дельфиниды каким-то образом извлекают питание из флогистона. Они любят различные угощения, которые так любят кидать им моряки. В особенности им по вкусу фрукты, любые. К дельфинидьему несчастью, фрукты – редкий груз на борту летучих кораблей.

Дельфиниды живородящие, за один раз рожают только одного детеныша. Оба родителя растят его, пока тот не повзрослеет достаточно, чтобы защищать себя. Как только детеныш оставляет родителей, те также расстаются. Дельфиниды не заключают браков на всю жизнь.

Мясо дельфинида сладкое и нежное. Неоги считают его деликатесом. Большинство человеческих моряков с добрым или нейтральным мировоззрением считают убийство дельфинида плохой приметой.

Дизантар (Dizantar)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Неизвестно
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-3
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	8
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	7-16 (алебарда)
SPECIAL ATTACKS:	Броня с шипами
SPECIAL DEFENSES:	Дверь между измерениями
MAGIC RESISTANCE:	20%
SIZE:	L (рост 8')
MORALE:	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	5,000

Дизантары – это высокие, закованные в броню гуманоиды, большую часть своего времени охотящиеся и убивающие арканийцев.

Эти существа всегда встречаются в серебристых, тяжелых латах особой конструкции с гладкими, тщательно подогнанными сочленениями. Остальная поверхность брони покрыта острыми как бритвы шипами. Тело полностью укрыто от взоров. Даже в глазных прорезях видно лишь черноту, подобную глубинам дикого космоса. Несмотря на вес своих доспехов, дизантары двигаются быстро, тихо и весьма проворно. Говорят мягким, шепчущим голосом. Говорят на всеобщем, но у большинства есть и свой собственный язык.

Письменных отчетов о том, на что похоже тело дизантара, не существует. Когда броня вскрывается, внутри обнаруживается один лишь дымящийся черный пепел. Исходя из их роста и трехпалых перчаток, большинство мудрецов делает вывод, что дизантары – не люди.

Сражение: Единственное оружие, с которым когда-либо видели дизантаров, это алебарда десяти футов длиной с обычно украшенной головкой и металлическим древком. Размахивают ею с Силой 18/00, что дает дизантарам премию +3 к атаке и +6 к повреждению. Это оружие может поражать существ, для которых требуется волшебное оружие +1 и выше. И алебарда, и броня светятся, когда их подвергают заклинанию «засечь магию».

Если возникнет необходимость, дизантар может использовать для боя шипы и края своей брони. Удар кулаком причиняет 1d6 повреждений благодаря шипам. Если кто-то пытается бороться или схватить дизантара, то получает 1d6 повреждений. Веревки и прочие связывающие устройства, наброшенные на дизантара, разрезаются за один раунд. Броня также дает 20% устойчивости к любой магии.

Дизантар может вызывать с помощью алебарды светящуюся волшебную нить. Движение подобно тому, которым рыбак забрасывает удочку. При успешном броске атаки нить магически фиксируется на жертве. Убрать ее может только заклинание «желание». Сама нить повреждений не причиняет, но дизантар может следовать за помеченной жертвой повсюду в пределах хрустальной сферы. При прохождении через стену сферы

или при любой форме планарного путешествия нить отсекается.

Дизантар может использовать только всяческие магические предметы, не специфичные для игровых классов. Он может использовать предмет только в том случае, если это конкретно необходимо для его задания. Как только нужда в предмете проходит, его беззаботно выбрасывают. Дизантар может до трех раз в день использовать заклинание «дверь между измерениями», но только в диком космосе. Он все время может обнаруживать невидимое и видеть сквозь иллюзии.

Ареал/Общество: Дизантаров можно обнаружить где угодно в космосе или на любой планете. Местонахождение и природа их родной хрустальной сферы остается загадкой. Короткие промежутки времени они чувствуют себя в космосе как дома, видимо, защищаемые своей броней. Дизантары часто реквизируют летучие корабли при поиске своих жертв. Своих кораблей они не строят.

Дизантары всегда встречаются поодиночке. С более слабыми существами они договариваются, только если это служит их целям. Гораздо чаще они просто берут, что им надо, не обращая ни малейшего внимания на сопутствующие смерти и разрушения. Они могут сотрудничать с более могучими существами ради общей цели, но предпочитают этого не делать. Дизантары холодны, расчетливы, бесстрашны и не обременены моралью и этикой. Всего две вещи движут дизантарами: месть и охота на арканийцев. Дизантары убивают арканийцев, едва увидев. Большую часть своего времени они проводят, охотясь и убивая членов этой расы. К счастью, дизантары гораздо малочисленнее, чем владельцы волшебных кормил. Время от времени встречаются дизантары, занимающиеся возмездием прочим существам.

Экология: Если дизантары и едят, они всегда делают это поодаль от глаз «неполноценных» существ. Арканийцы их боятся до жути, но, как ни странно, отказываются говорить о них слишком много. Любой слух о появившемся в окрестностях дизантаре приведет к тому, что арканиец либо исчезнет, либо наймет отделение телохранителей.

Естетик (Esthetic)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка (симбионт с рейгаром)
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	Нет (симбионт)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	Fl 50 (B)
HIT DICE:	20-100 очков корпуса
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	Кормильный вопль, цепляет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G
MORALE:	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	10,000 максимум

Естетик – это биологический симбиот созданный рейгарами для транспортировки. По сути это живое судно, способное неограниченное время содержать само себя. Оно лишено своего разума, полностью полагаясь на разум своего хозяина – создавшего его рейгара.

Все естетики отличны друг от друга – прямой результат личности создателя. Единственная общая черта – это необычайная витиеватость суден. Естетики могут быть билатерально симметричны (две половинки совпадают, как правая и левая стороны человеческого тела), радиально симметричны (вроде морской звезды) или могут вообще не обладать сколь-нибудь выраженной симметрией.

Сражение: Благодаря индивидуальной природе каждого естетика, тактические приемы разнятся, но основная атака направлена на обездвиживание добычи, в основном используя «кормильный вопль» (подобная заклинанию способность, врожденная для каждого естетика). После чего существо сближается с жертвой, сцепляется и втыкает в беспомощную жертву полый абордажный шип (6d10 повреждений из-за размеров). В случае, если жертва – это животное, через шип можно впрыснуть растворяющий энзим (полное повреждение 2d12 в раунд, половина повреждения при успешном спас-броске от разящего дыхания), разъедающий ткани противника на благо естетика. Также такую атаку можно использовать против кораблей, в этом случае шип раскрывается, извергая абордажные партии илотов и лакшу (подробности см. «Лакшу»).

Радиус действия «кормильного вопля» 2,500 ярдов; он воздействует на один летучий корабль. Эта атака выискивает и нейтрализует поток энергии, необходимой для волшебных путешествий. В случае с космоходными животными и гуманоидами-кормчими эффект варьируется от временного прекращения способности к волшебным путешествиям (подобно мигрени, способность теряется на 3d6 ходов), до кровоизлияния в мозг (последнее, если будет провален спас-бросок от заклинания), ведущего к смерти или, как минимум, постоянному повреждению мозга. В случае с горнами карликов, успешный удар приводит к тому, что пламя угаснет, а кочегары скорчатся от боли на полу, обхватив головы. (Обратите внимание, «кормильный крик» - это не заклинание, а потому для персонажей не доступен.)

Ареал/Общество: Естетики были домами рейгаров с тех самых пор, как их планета была уничтожена Великим Ударом. Утратив свой родной мир и нуждаясь в новом жилище, рейгары ухватились за возможность объединить свою тягу к художественному совершенству, желание окончательного самовыражения и нужду в новых домах. Столетия экспериментов привели, в конце концов, к рождению естетиков.

Естетики защищаются от абордажей, делая свои двери и люки трудно обнаружимыми. Дверями служат проницаемые мембраны в теле естетика и вокруг него. Поскольку рейгар со своим созданием находится в симбиотической связи, то рейгар всегда может войти и выйти, когда пожелает. Однако находящемуся в обществе создателя не-рейгару такую свободу могут и не предоставить, если только рейгар особо не дарует ее. Если рейгар долгое время отсутствует на борту, естетик действует согласно набору инструкций, полученных от создателя. Обычные инструкции включают пункты вроде: «Не впускать никаких чужаков» и «Находится в пределах 100 ярдов от этого дока».

Если рейгар умрет, сойдет с ума, впадет в депрессию или иным образом понизит остроту своего разума, естетик отразит эту смену состояния разума, физически изменив свою внешность (например, гниением, отращиваем шипастых гребней, лезвий и т.д.) и довольно часто приобретает более сильную собственную личность.

Естетик может путешествовать со скоростью самого быстрого из известных космических суден (SR 7), и поговаривают даже быстрее. Его движущая сила неизвестна, но считается, что как минимум частично она обеспечивается работой сознания самого естетика.

Экология: Естетики ничего не берут и ничего не отдают в окружающую среду, будучи полностью самодостаточными созданиями. Одна из теорий утверждает, что естетики поглощают энергию при помощи фотосинтеза. Другая предполагает, что они способны поглощать частицы из окружающей их атмосферы, преобразуя их в питательные вещества.

Естетики не могут перемещаться во флогистоне, тем самым эффективно удерживая рейгара внутри хрустальной сферы (и обеспечивая причину, по которой рейгар может обратиться к персонажам за помощью). Каким же образом они тогда попадают из одной хрустальной сферы в другую? Опять таки, обратимся к легендам. Сказано, что существуют базы – гигантские, плывущие и украшенные с какой-то чуждой геометрией (то есть, полностью асиметричные) – которые могут вмещать группы рейгаров и их естетиков. Они предназначаются для телепортации из одной сферы в другую, перенося с собой свое содержимое.

Фокоид (Focoid)

CLIMATE/TERRAIN:	Глубокий космос, возле ярких звезд
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Постоянный
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Средник (8-10)
TREASURE:	Q
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	24
HIT DICE:	6+3
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	1d12/1d12/1d12
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Частичная невидимость
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина 9')
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	1,400

Фокоиды – это опасная навигационная угроза поблизости от ярчайших звезд Известной Сферы. Они формируют из своих студенистых тел линзы, фокусируя интенсивный свет на любом выбранном ими объекте, практически по желанию поджаривая врагов и поджигая такелаж и палубы. Во многих портах искатели приключений могут получить награду до 500 gp за каждый доставленный труп фокоида.

Фокоиды состоят из трех ясных студенистых сфер, соединенных в короткую цепь. Они практически прозрачны – их можно разглядеть, только если они двигаются на фоне звездного неба, тогда преломление звездного света дает наблюдателю слабый намек на их расположение. Особенно трудно их разглядеть, когда они находятся между наблюдателем и яркой звездой – неудивительно, что это излюбленное положение фокоида для нападения.

На одном конце фокоида есть небольшая пасть. Пока последняя трапеза не будет полностью переварена, пищу можно разглядеть сквозь существо, что временно делает его видимым.

Каждая сферическая секция тела фокоида может принимать различные формы. В боевом положении все сферы уплощаются в линзы. В остальное время секции тела могут вытягиваться, сплющиваться или оставаться сферическими. Возможно, подобные изменения форм служат неким способом общения или индикатором настроения.

Сражение: Пасть фокоида совершенно непригодна для боя. Единственный способ атаки этого существа – сфокусировать свет принявшими форму линз секциями своего тела. Очевидно, что для атаки фокоиду требуется источник яркого света. Поэтому они редко встречаются вдали от огненных тел. В тех редких случаях, когда фокоиды и впрямь путешествуют в глубоком космосе, они не могут атаковать, а потому, скорее всего, останутся незамеченными.

Каждая секция фокоида может становиться линзой и стрелять по отдельной цели. Дальность каждой линзы пять гексов (2,500 ярдов), она наносит 1d12 повреждений (1-2 HP кораблям). Каждая секция может стрелять раз в раунд.

Ни фокоида, ни выпущенный им луч света так просто не увидишь. Типичное столкновение с фокоидом начинается с того, что он атакует один или больше раундов,

пока приведенные в замешательство жертвы пытаются выяснить, где он находится. Все стрелковые атаки против фокоида получают штраф к попаданию -3. Рукопашные атаки не штрафуются, потому что вблизи фокоид достаточно заметен.

Пользоваться своим фокусирующим свет оружием фокоид может, только находясь между звездой и целью. Если в результате маневров он выйдет из этой позиции, то не сможет стрелять. В таких случаях фокоид обычно оценивает ситуацию, убираясь, если соотношение не в его пользу, или продолжая атаковать, если считает, что может поживиться обедом. В любом случае, ушедший со стрелковой позиции фокоид не стреляет, а потому визуально необнаружим.

Ареал/Общество: Фокоиды – существа космоса, там они живут, размножаются и умирают. Они никогда не встречаются в группах. Фокоиды явно не обнаружили еще преимущества совместной охоты. Нападают они только ради еды – никакой враждебности к какой-либо конкретной расе они не испытывают. Однако большинство прочих космоходных рас испытывают огромную враждебность к фокоидам, поскольку те служат угрозой навигации.

Экология: Фокоиды однополы, хотя для размножения требуется объединение трех взрослых. Каждый отращивает новую студенистую сферу, после чего они объединяются в новую особь. Сразу после рождения нового фокоида все участники расходятся. Питаются они мясом и нападают только ради еды.

Фрактин (Fractine)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Всегда
DIET:	Свет и магия
INTELLIGENCE:	Неизвестно
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-1
MOVEMENT:	Fl от1 до 24 (A)
HIT DICE:	6-13
THAC0:	6 HD: 15 7-8 HD: 13 9-10 HD: 11 11-12 HD: 9 13 HD: 9
NO. OF ATTACKS:	Зона поражения (1 кв. фут за HD)
DAMAGE/ATTACKS:	2d4
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	H (1 кв. фут за HD)
MORALE:	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	6 HD: 2,000 (+1,000 за дополнительный HD)

Фрактины выглядят двухмерными, зеркальными плоскостями трапецевидной формы. В состоянии покоя фрактины напоминают огромные зеркала и могут использоваться в качестве великолепных шпионящих зеркал. Для этого путешествующий в космосе ученый должен сфокусировать свою силу воли на персоне, которую желает увидеть, и коснуться фрактина. Чтобы увидеть искомое, требуется проверка Мудрости (DM вводит на свое усмотрение штраф от -1 до -10). Неудача означает 1d10 хода крайней усталости и 10% вероятность, что фрактин придет в движение. При удаче же можно рассмотреть прошлое, будущее и слабые места искомой персоны. Однако искаженная поверхность фрактина может замутнять изображение, скрывая критически важную информацию.

Чаще всего фрактины встречаются в космосе в активном состоянии, вертясь, сгибаясь и разгибаясь, как фигурка оригами. Реагируют они на самые разные стимулы. Их привлекает движение, громкие звуки и магическая энергия. Однако мощные всплески энергии (вроде «огненных шаров» и «молний») отпугивают фрактинов на 1d4 раунда. Контролировать фрактинов можно с помощью влияющих на воздух заклинаний. (Чтобы не утратить контроль, заклинатель должен каждый раунд делать успешный спас-бросок от заклинаний).

Сражение: Фрактин вызывает множество вредоносных, искажающих эффектов. Заставить его изменить курс можно и физическими атаками, но причинить ему вред можно лишь серебряным или волшебным оружием, или заклинаниями. Более того, для этого надо попасть только по одной из двух поверхностей фрактина.

Любое физическое повреждение фрактину вызывает повреждения и у нападающего – он получает 1d4x25% от нанесенного фрактину повреждения (округляя вверх), хотя может сделать спас-бросок от превращения в камень, чтобы получить лишь половину повреждения.

Раз в раунд существует вероятность в 1% за каждое очко полученного повреждения, что фрактин расколется на 1d4 самостоятельных фрагментов, каждый из которых получает одну треть от оставшихся у фрактина HD и hp (раскалывание высвобождает всех удерживаемых существ).

Фрактин получает право на спас-бросок от любого магического эффекта, не отбитого его устойчивостью к магии. При успешном спас-броске магический эффект перенацеливается случайным образом.

Атакует фрактин, падая на свои цели. Он проходит сквозь свои жертвы, причиняя 2d4 повреждений и вынуждая их делать спас-бросок от разящего дыхания, чтобы избежать особого эффекта. При неудачном спас-броске, бросьте на эффект 1d20:

1-3 = Мерцание (в случайном направлении и ориентации)

4-5 = Телепортирует (1d4x10 футов в воздух)

6-7 = Депортирует* (сознание персонажа видит свое тело с другого плана, требуется проверка Мудрости каждый раунд, чтобы его контролировать)

8-9 = Делает эфирным* (может только накладывать магию, бестелесность)

10-12 = Искажает* (тело персонажа искажается на выбор DM'a – могут укоротиться или удлиниться конечности, стать толстым или худым, уплощиться или вытянуться и т.д. Чтобы выполнить желаемое действие, каждый раунд требуется проверка Ловкости).

13 = Меняет местами* (части тела меняются с другой жертвой или исчезают. Чтобы контролировать часть тела, требуется проверка Интеллекта).

14 = Обращает* (любое действие персонажа становится обратным)

15 = Копирует** (создает копию персонажа, которая атакует)

16-20 = Ловит (как *зеркало жизненной ловушки*, с вероятностью 25% при этом будет выпущено другое существо)

*Эффект длится 1d4 раунда.

**Эффект длится 2d4+2 раунда.

Ареал/Общество: Неизвестно, относятся ли фрактины к разумным существам или они всего лишь пространственный феномен. Разбитые фрагменты либо отправляются в разные стороны, либо вновь сливаются воедино.

Экология: Фрактины поглощают жизнь, свет, тьму и магическую энергию. Каждый уровень, HD, круг заклинаний и плюсик премии дает 1 единицу еды. Когда фрактины поглотит количество еды, равное его hp, он удаляется. Его скорость увеличивается на 1 за каждую единицу съеденного света и уменьшается на 1 за единицу тьмы (максимум 24 и минимум 1).

Великан космических морей (Giant, Spacesea)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Племя/корабль
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Высокий (13-14)
TREASURE:	W (F)
ALIGNMENT:	Нейтрально-добрый
NO. APPEARING:	11-20
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	14+1d4
THAC0:	7
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d10 (а Сила?) или оружием (2d6+8)
SPECIAL ATTACKS:	Швыряет камни на 3d10 hp или 1d3 HP
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	H (рост 18')
MORALE:	Чемпион (16)
LEVEL/XP VALUE:	8,000

Великаны космических морей, они же великаны-бродяги, это боковая ветвь наземных каменных великанов, нашедших путь в арканный космос. Предки этих великанов попали в космос как рабы неоги, но, в конце концов, сумели спастись.

В отличие от своей прикованной к земле родни у великанов космических морей есть волосы. Подобный факт вызывает у них ликование, они часто отращивают волосы (а мужчины и бороды), чтобы напоминать своего бога Пта.

Сражение: Сражаясь на борту своих каменных кораблей (см. ниже), великаны предпочитают перестреливаться – корабельные баллисты и собственная способность к швырянию камней позволяют им вести сильный огонь. Булыжники они могут швырять на 500 ярдов (1 гекс), причиняя 3d10 повреждений существам или 1d3 HP повреждений кораблям. На всех кораблях великанов есть запас камней для швыряния и ремонта корабля (см. ниже).

В рукопашной великаны космических морей сражаются либо великими каменными дубинами или булавами (2d6+8), либо молотят кулаками на 1d10 повреждений существам или 1 HP повреждений кораблям.

Ареал/Общество: Первые великаны, сбежавшие от неоги, припали к груди бога Пта и молились ему о помощи. И Пта ответил, даровав им повышенный интеллект, любопытство и мудрость. В обмен на свою помощь Пта попросил, чтобы великаны скитались арканным космосом, дабы познать его огромность и оценить его творца и своего покровителя. Великаны согласились, и теперь они скитаются вдоль и поперек по сферам, познавая и поклоняясь. А поскольку их интеллект возрос, то же самое произошло и с их пониманием искусства, проявления чего можно увидеть в корпусах и парусах их кораблей.

Почти все великаны космических морей поклоняются Пта и посвящают свои жизни исследованиям арканного космоса, особо уделяя внимание дикому космосу. Многие великаны извлекают доход из своих побуждений, нанимаясь исследователями, сопровождающими или разведчиками для других незлых рас. Некоторые великаны добывают себе пропитание торговлей – их большие прочные корабли подходят для этого

как нельзя лучше. Также большинство пиратов сомневаются (мягко говоря), стоит ли им нападать на великанский корабль.

Великаны могут ходить, как минимум временно, на любом корабле, который можно приспособить под их туши, но отдают предпочтение своим собственным моделям, напоминающим наземные галеоны, построенные из твердого камня. Характеристики корабля следующие:

Галеон великанов космических морей

Построен: Великаны космических морей
Преимущественно используется: Великаны космических морей
Тоннаж: 60 тонн
Очки корпуса (HP): 60
Экипаж: 11-20 великанов
Класс маневренности (MC): E
Посадка – на землю: Нет
Посадка – на воду: Да (таки плавает!)
Показатель бронезащиты (AR): 3
Спас-броски: Толстый камень
Тип движителя: Главное или малое кормило
Скорость (SR): Зависит от кормчего
Стандартное вооружение: Различные баллисты
Грузовая вместимость: 30 тонн
Длина киля (KL): 200 футов
Ширина бимса (BW): 50 футов

Эти корабли крупнее стандартных – ведь им надо соответствовать размерам своих гигантских хозяев. Подобно своим наземным предкам, великаны космических морей чувствуют себя уютнее, когда их окружает большая масса камня. Помимо указанных выше исключений, галеоны космических морей не слишком отличается от обычных галеонов.

За ростом интеллекта последовала и частота появления старейшин и пользователей магии среди великанов. На каждые 10 великанов будет 1 старейшина, который может использовать заклинания «камневорот», «говорящий камень» и «превратить камень в грязь» раз в день как маг 7-го уровня. Среди старейшин 50% могут накладывать заклинания волшебников или жрецов на 5-ом уровне способности. Именно старейшины сидят у кормила – самый старый обычно будет капитаном корабля. Также они могут использовать свои магические способности и вездесущие булыжники, чтобы чинить свой корабль. Каждый булыжник дает достаточно материала, чтобы починить 1d4 очков повреждения корпуса или мачты (но не такелажа). Ни одна из этих магических сил неприменима, пока корабль находится во флогистоне.

Экология: Главная слабость великанов космических морей это их потребность в воздухе – по этой причине они редко выходят во флогистон. Именно поэтому на большинстве великанских кораблей есть сад с зелеными растениями для восстановления запасов воздуха. Также растения идут в пищу великанам и 1d4 гигантским козам, которые есть на каждом корабле ради молока (заодно козы служат удобными утилизаторами отходов).

Голем, топочный (Golem, Furnace)

CLIMATE/TERRAIN:	Не флогистон
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	6 (SR 2, MC B)
HIT DICE:	20 (90 hp)
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет (но см. ниже)
SIZE:	L (рост 12')
MORALE:	Бесстрашный (19-20)
LEVEL/XP VALUE:	18,000

Топочный голем это специализированная форма железного голема, весящая 6,000 фунтов. Во всем остальном он выглядит как свой малый кузен. Топочные големы создаются без оружия, но могут взять и использовать любое оказавшееся под рукой устройство великанских размеров.

Топочные големы разумны, они говорят медленными, размеренными, грохочущими голосами, которым недостает выражения и тональности. Челюсть на шарнирах позволяет открывать и закрывать рот, и когда они говорят, можно заметить отблески огня внутри их ртов. На ощупь топочные големы теплые, но не издают никакого запаха. Глаза испускают тусклый красный свет, как будто что-то подогревает их изнутри. Ходят топочные големы тяжелой походкой, от которой проламывается пол и трясется любой дом, кроме выстроенного на скальном фундаменте.

Далее, топочные големы способны к волшебным путешествиям, буквально пожирая магические предметы, которые кладут в рот и переваривают при помощи магического расплавленного вещества. За каждые 1,000 XP съеденного магического предмета, голем может лететь одну неделю (тоннаж 0,1 тонны, SR 2; MC B). За один раз съедается только один предмет, чтобы избежать вероятности внутреннего взрыва, как это бывает в «обычных» топках. Топочные големы не покидают той хрустальной сферы, где находятся – при попадании во флогистон они взрываются (огненный шар радиусом 300 футов, причиняющий 30d6 повреждений всем, оказавшимся в радиусе взрыва). Размеры голема позволяют захватить достаточно воздуха, чтобы одному человеку хватило на 2d6+7 дней.

Сражение: Благодаря наличию у них разума, топочные големы проявляют в бою больше гибкости, чем железные големы. Топочный голем может взять большой прочный предмет (от ствола дерева до топора великана) и стукнуть им противника, нанося тройные повреждения по сравнению с человеческим оружием того же класса плюс еще 12 повреждений за свою Силу штормового великана. Удар кулака наносит 2d6+12 повреждений. Топочный голем может брать и швырять валуны или аналогичные предметы на расстояние до 300 ярдов, причиняя каждым камнем 3d10 повреждений – однако брошенные в него камни и прочие объекты он может ловить лишь в 10% случаев.

Также топочный голем может схватить противника человеческого размера (М) или меньше и раздавить могучими пальцами. Каждый раунд жертва автоматически получает 6d6 повреждений. Голлем не может давить одного и сражаться с другими врагами в одном и том же раунде, но может плотно держать жертву, не давая той удрать, и либо сражаться второй рукой, либо поймать вторую жертву и давить их одновременно. Голлем выпускает раздавленные жертвы, когда те прекращают сопротивляться и выглядят мертвыми.

Благодаря своим размерам и силе, топочный голем может ломать и крушить мебель, стены, телеги, заборы, дома и так далее. Удар его кулака действует на здания как таран с премией +1 (см. таблицу 52 на стр. 76 «Руководства Хозяина Подземелья» Второй Редакции). Не менее действенен голем, если может схватить объект и приложить к нему силу, разорвав или раздавив его. В любом случае, когда что-то поднимается, швыряется, ломается или чему-то надо противостоять, не забывайте о массе и силе голема.

У топочного голема иммунитет к любому оружию с зачарованием меньше чем +3. Атаки магическим холодом замедляют его на три раунда, атаки магическим огнем чинят ему 2 hp за каждую кость повреждений, которые нанесли бы любому другому. Все прочие заклинания на него не действуют. Атака ржавого монстра против топочного голема эффективна, но полное разрушение голема высвобождает плещущееся внутри него магическое расплавленное железо, разливающееся озером диаметром 60 футов, которое причиняет 6d10 повреждений в раунд любому, кто в него попадет, и сохраняется 1d4+4 хода.

Ареал/Общество: Эти существа оживляются могущественными разумными духами, призванными их создателями и привязанными к материальной форме голема. Големы слуги своих создателей, у них нет настоящего общества или ареала. Создатель топочного голема может с ним общаться, узнавая, что голем видел и слышал за последнее время (у них только зрение и слух). Голем может даже немного потеоретизировать об известных ему событиях. Подобное общение не назовешь глубоким, и голему не хватает воображения, но он никогда не лжет и пытается мыслить логически. Он может даже общаться с другими, кого повстречает, хотя это отнюдь не помешает ему их атаковать, если это соответствует полученным предписаниям. Топочные големы могут выполнять довольно сложные инструкции, совсем как обычные люди-слуги, обладающие волей и разумом. Они никогда не восстают против своих хозяев.

Экология: Топочные големы не играют никакой роли в живой экологии. Они не едят и не спят.

Голем, лучистый (Golem, Radiant)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Уникальный
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный (добрый)
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	1
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	20 (90 hp)
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	6-60
SPECIAL ATTACKS:	Аура смерти
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	См. ниже
SIZE:	Н (рост 15')
MORALE:	Бесстрашный (19-20)
LEVEL/XP VALUE:	Особое

Лучистый голем – это уникальное существо, которое некоторые считают столь же древним, как и расы эльфов, гномов и карликов.

Внешне он во многом похож на железного голема, только немного повыше, достигая роста 15 футов и веся примерно 6,000 фунтов. Выглядит он как мужчина могучего телосложения, с полыхающими холодным голубым светом глазами. Черное тело голема сверкает лазурной аурой, распространяющей вокруг него запах летней грозы.

Лучистый голем способен общаться почти с любым встретившимся ему существом посредством врожденной телепатической силы. Эта способность преодолевает языковые барьеры и подводит, только когда голем пытается общаться с поистине необычными существами, вроде плащевиков или механических ужасов.

Сражение: Лучистый голем даже более смертоносен, чем его железный родич. Если бы не тот факт, что он питает отвращение к любой форме насилия, он, безусловно, был бы одним из самых убийственных монстров, известных во всех хрустальных сферах.

В рукопашной один-единственный удар его могучего кулака причиняет 6d10 повреждений. В вопросах поднимания и ломания предметов его Сила считается равной 25. Он иммунен ко всему оружию с зачарованием меньше +4.

Вдобавок голем излучает волшебную «ауру смерти». Все существа, пробывшие хотя бы один час в 24-часовой период в пределах десяти ярдов от голема должны сделать спас-бросок от смертельной магии. В случае неудачи они постоянно теряют 1d6 hp. Восстановить эту потерю можно только магией не слабее заклинания «желание». Спас-бросок (и потеря hp) происходит в конце рассматриваемого 24-часового периода. Голем не может выключить эту силу.

Основанные на электричестве магические атаки не причиняют ему вреда, но зато замедляют на один или два раунда. Все прочие магические атаки игнорируются, за исключением атак огненной или нагревательной природы, которые восстанавливают существу 1 hp за каждую кость повреждения, обычно причиняемых этими атаками.

Когда бы лучистый голем не получил повреждение от атаки, он пытается покинуть это место. Если отступление невозможно, он разворачивается и атакует. Вступив в рукопашную, он постоянно предлагает своим противникам пойти на мировую.

В конце каждого раунда лучистый голем автоматически регенерирует 1d10 потерянных hp.

Ареал/Общество: Лучистого голема можно лучше понять, если воспринимать его как сироту. Давным-давно неизвестная раса создала загадочное существо, пытаясь улучшить существующих железных големов. Они воспользовались уникальной рудой, обнаруженной на безжизненном астероиде, чтобы изготовить тело существа, и сплели волшебные заклинания, никогда прежде не произносившиеся, дабы вдохнуть жизнь в него.

В отличие от железных големов, лучистый голем обладает разумом. Конечно, гигантом мысли его не назовешь, но он полностью осознает себя и способен к логическому мышлению и воображению. Его создатели выяснили, что он не особо полезен в качестве стража или воина, потому что он никогда не предпримет действия, причиняющего вред другому существу. Однако к тому времени, как они узнали о мягкой и дружелюбной натуре голема, они пали жертвой другой неожиданной силы – ауры смерти.

С того времени лучистый голем дрейфует от одной хрустальной сферы к другой, пытаясь найти друзей. Он хочет найти товарищей, которые не удерут от него, и не падут жертвой его смертельного излучения. Поэтому он часто отыскивает партии искателей приключений и старается вступить в их ряды. Голем всячески помогает своим товарищам, давая советы, поднимая тяжести и выполняя все, что может сделать слуга, чтобы облегчить им жизнь (а заодно и сократить).

Сам голем не знает о своей ауре смерти, и не поймет или не поверит в ауру, если ему о ней расскажут. Зная, что сам он почти бессмертен, голем просто полагает, что живые существа умирают очень быстро. В действительности голем часто скорбит о том, что судьба создала смертных такими хрупкими. Все, чего он хочет, как он скажет искателям приключений, это иметь друга.

Экология: Аура смерти лучистого голема действует не только на животную, но и на растительную жизнь. В тех случаях, когда голем устраивает где-то свой дом и проводит в одном месте немало времени, весь регион с большой вероятностью станет пустынным и безжизненным. Аура никоим образом не действует на неживые материалы, вроде камня и металла, или на некогда живые (вроде деревянной телеги).

Гравиубийца (Gravislayer)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос, астероидные поля
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Постоянный
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	24
HIT DICE:	8+1
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	0
DAMAGE/ATTACKS:	Нет
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (диаметр 6')
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	3,000

Гравиубийца – это навигационная угроза, ненавидимая космоходами во всех Известных Сферах. В непримечательном теле скрывается одна из наиболее разрушительных известных сил.

Тело гравиубийцы это шар из плоти диаметром примерно шесть футов, на котором тяготы патрулирования глубокого космоса оставили шрамы и оспины. На сероватой поверхности нет ни глаз, ни ушей, ни других заметных черт – есть лишь большой рот, открывающийся только во время еды. Гравиубийца питается раздавленной плотью и костями ничего не подозревавших космоходов, раздавленных в лепешку убийственной властью монстра над гравитацией.

Сражение: Оружием гравиубийце служит его способность менять гравитацию. Любой объект в радиусе 150 ярдов он может превратить в мощный источник гравитации. Это может быть живое существо, астероид или даже персонаж. Объект остается источником гравитации до тех пор, пока гравиубийца сохраняет сосредоточенность.

Оружие гравиубийцы зависит от двух моментов: наличия объектов, которые будут падать к новому источнику гравитации, и как далеко они пролетят, прежде чем упасть.

Наличие объектов: При падении любой предмет набирает кинетическую энергию и при столкновении причиняет обширные повреждения. Гравиубйица обычно превращает свои жертвы в источники гравитации, рассчитывая, что на них посыплются астероиды и прикончат их.

В рамках боя с гравиубийцей астероиды делятся на три категории. Камешки это камни весом до одного фунта. Глыбы весят в районе 100-1,000 фунтов. И наконец планетоиды весят более 10,000 фунтов. Обратите внимание: любой объект, будь он астероидом, куском корабля или сундуком с золотом следует отнести к одной из этих трех категорий.

Количество и размеры доступных гравиубийце астероидов зависят от непосредственного окружения.

Наличие астероидов – количество и размеры

	Окружение			
Размер	**Глубокий**	**Орбита**	**Кольцо**	**Поле астероидов**

	космос			
Камешек	1d4-2	1d4-1	2d6	2d6
Глыба	1d4-3	0	1d6	2d6
Планетоид	0	0	0	1d4-2

Время падения: Любому астероиду, независимо от размера, требуется 1d6 раундов, чтобы упасть на источник гравитации (для каждого астероида время набрасывается отдельно). Причиняемые им повреждения зависят от размера астероида и количества раундов, которые он падал. Успешный спас-бросок от разящего дыхания отменяет все повреждения камешков и глыб, и вдвое уменьшает повреждения от планетоидов.

Повреждения существам (hp)

Время падения

Размер	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Камешек	1d4	3d4	6d4	10d4	15d4	21d4
Глыба	1d6	3d6	6d6	10d6	15d6	21d6
Планетоид	1d12	3d12	6d12	10d12	15d12	21d12

Повреждения кораблям (HP)

Время падения

Размер	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Камешек	1d4	2d4	3d4	4d4	5d4	6d4
Глыба	1d6	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6
Планетоид	1d12	2d12	3d12	4d12	5d12	6d12

Если гравиубийцу уничтожить до того, как астероиды коснутся цели, уклониться от них станет намного проще (для уклонения от каждого из них бросается спас-бросок от разящего дыхания с премией 5+2*количество остававшихся до столкновения раундов). Обычная тактика корабельных экипажей состоит в том, чтобы немедленно засечь гравиубийц и уничтожить их как можно быстрее, а затем разобраться с падающими астероидами.

Ареал/Общество: Неизвестно, чтобы у гравиубийц была родная планета или социальные наклонности. Корабельные байки рассказывают о владыках туманностей, волшебниках небывалой силы, бывшими врагами рейгаров. Владыки туманностей создали гравиубийц для своих собственных целей, выпустив их на свободу по всему космосу.

Экология: Ни одного гравиубийцу не удалось изловить для изучения, поэтому способ их размножения остается неясным. Может они и вовсе не размножаются. У гравиубийцы иммунитет к создаваемой им гравитации. Однако этот иммунитет не распространяется на вызываемую естественными причинами гравитацию.

Громмам (Grommam)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный и тропический/Леса
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Клан
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	J, K, M – вероятность 50% для каждого (в общинах D)
ALIGNMENT:	Законно-добрый
NO. APPEARING:	10-120
ARMOR CLASS:	5 (10)
MOVEMENT:	9, на деревьях 15
HIT DICE:	2+1 самцы, 1+1 самки; или согласно классу/уровню
THAC0:	19 или согласно классу/уровню
NO. OF ATTACKS:	1 или 2
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием или заклинанием
SPECIAL ATTACKS:	Возможны заклинания, снаряды и магические устройства
SPECIAL DEFENSES:	Возможны заклинания, снаряды и магические устройства
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 5', см. ниже)
MORALE:	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	По разному

Громмамы – это похожие на горилл обезьяны с развитой мускулатурой плечевого пояса. Ноги у них короткие, ступни с грубыми подошвами, а пальцы могут ограничено манипулировать предметами. Все тело громмамов за исключением лиц, ладоней и подошв покрывает короткий грубый медно-красный мех. Кожа у них насыщенного шоколадно-коричневого цвета. Большинство громмамов ростом пять футов при размахе рук до девяти футов. Самцы весят 350-500 фунтов, самки вдвое легче.

Общаются громмамы на языке жестов и знаков. К этому базовому языку, называемому другими расами «громмский» добавляются позы тела, выражения лица и разнообразные уханья, визги, ворчания.

Громмамы предпочитают носить свободную цветастую одежду, в частности кимоно с короткими рукавами. Они обожают пояса, наручные и ножные ремни, на которые цепляют оружие и любимые инструменты.

Сражение: Громмамы предпочитают атаковать оружием, хотя некоторым нравится борьба и аналогичные боевые искусства. Громмамы могут без изменений использовать практически любое человеческое оружие рукопашного боя. Кольчуги носятся почти исключительно ради легкого веса и гибкости. Громмамы могут пользоваться щитами, но большинство предпочитает извлекать преимущества из своей обоерукости и драться оружием в каждой руке.

Ареал/Общество: Громмамы народ с тесными связями. Они селятся в лесах, но им нравятся те же самые климатические зоны, что и людям. Лазают они необычайно хорошо, некоторые строят дома на деревьях, но большинство громмамов обитает на земле. Их семья обычно состоит из одного взрослого самца, 1-2 взрослых самок и 1d4 детей. Одна самка, как правило, готовит, убирает и смотрит за детьми, а другая управляет всеми домашними делами вроде финансов, покупок и взаимодействия с другими семьями громмамов. Самец занимается тяжелым физическим трудом либо для семьи, либо для местной гильдии или бизнеса. Несколько дюжин родственных семей образуют клан, базовую ячейку общества, а 2d4 клана образуют дом, возглавляемый полубогом (см. ниже). В большинстве кланов право голоса по политическим вопросам принадлежит

только «деловой» самке. Неженатые самцы составляют костяк вооруженных сил, и далеко не один из них становится искателем приключений.

Подобно прочим расам у громмамов есть боги – но их боги (уровня полубога) открыто живут среди громмамов как их правители и советники. (Типичные характеристики полубога: AC 2; MV 12 (по деревьям 15); F15/T15/C12; hp 100; THAC0 5; #AT 1 или 2; Dmg заклинанием или оружием; способности почти по максимуму; ML 18; AL LG). Эти характеристики сильно различаются для разных полов и индивидов. Громмамы очень религиозны и организованы, большинство из них законно-добрые.

Хотя у большинства взрослых громмамов стандартные HD 2+1, каждый восьмой может взять класс персонажа. Довольно молодая раса, громмамы имеют ограниченный выбор. Самцы могут стать бойцами или ворами (до 20-го уровня), и оба пола могут быть священниками (до 10-го уровня), мультиклассы невозможны. Все громмамы могут карабкаться по стенам с 85%, +1% за уровень персонажа до 99%. Будучи сильно антимагическими, громмамы получают вероятность 40%, что магический предмет засбоит, как у карликов («Справочник игрока» для Второй Редакции, стр. 21). Большинство характеристик набрасывается стандартно, со следующими исключениями и поправками: самцы бросают на Силу 2d4+10 (максимум 18/00) и получают -2 к Интеллекту и Мудрости, самки бросают на Силу 2d6+4 и получают +2 к Интеллекту и Мудрости (максимум 18). Все громмамы получают -2 к Обаянию, когда имеют дело со всеми расами, кроме обезьяньих.

Летучие корабли громмамов (обычно покупаемые у людей) переделываются для более мощной и драматической внешности, с яркими цветами и диким дизайном, но действуют они в точности, как любые другие корабли. Так как громмамы столь искусны в лазании, они широко используют канаты, такелаж и трапеции.

Экология: Громмамы всеядные, они едят практически любые фрукты, овощи, орехи, корешки и мелкую дичь. Они без проблем могут есть пищу любой человеческой или получеловеческой расы. На дела прочих рас они практически никак не влияют.

Примечание: Ограничения на классы-уровни и расовые поправки способностей были пересмотрены в 1992 году.

Хадози (Hadozee)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Ватага
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	G
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	3-18
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1-8 (оружием)
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 7')
MORALE:	Элита (13)
LEVEL/XP VALUE:	120

Хадози называют «палубными обезьянами» - и действительно, они похожи на человекообразных обезьян. Хотя они выше и тоньше типичной обезьяны, их тела покрывает бурый мех, а всю голову, за исключением лица, окружает косматая грива. Пасть представляет выдающееся вперед рыло с длинными клыками.

Самая необычная черта хадози – это кожаная мембрана, обычно свободно свисающая с рук и ног. Когда хадози поднимает руки над головой, мембрана туго натягивается, и существо получает ограниченные способности к планированию, описанные ниже.

Хадози весьма проворны. Они могут лазить по деревьям, веревкам, шестам, гладким поверхностям как воры 10-го уровня. Их ступни не уступают ловкостью ладоням, вплоть до наличия противостоящего большого пальца. Хвоста у хадози нет.

Космоходные расы часто нанимают экипажи из хадози, хотя у тех нет собственных способностей к космическим путешествиям. Также хорошо известна их способность к усердному труду, поэтому чаще всего хадози встречаются в качестве нанятых матросов на чужих судах. Особо они популярны среди эльфов, и как матросы и как наемные воины.

Сражение: Хадози – прирожденные воины, особенно, что касается рукопашной. Они могут использовать все оружие, которым пользуются люди. На самом деле хадози могут биться с оружием в каждой руке – или в руке и ступне – без штрафа за бой двумя оружиями. К их любимому оружию относятся длинные мечи, копья и алебарды.

Натянув мембраны своих крыльев, хадози могут скользить по воздуху, продвигаясь на один фут вперед за каждый потерянный фут высоты.

Вдобавок, хадози выучились использовать в своих атаках на космические суда плоскость гравитации. Хадози пикируют в направлении вражеской палубы или корпуса, выискивая, куда бы приземлиться, с оружием в руках. Если места нет, они пролетают мимо судна и сквозь плоскость гравитации. Затем они пролетают расстояние равное трем четвертям высоты, с которой они первоначально снижались, и могут сманеврировать, чтобы опять спикировать на судно, но уже с обратной стороны плоскости гравитации.

Ареал/Общество: Хадози обоих полов горят желанием быть принятыми в компании моряков и наемников, ходящих средь звезд. Группа молодых взрослых хадози

совместно тренируется, образуя ватагу из 20-30 лиц. Затем они ищут работу на хозяина космоходного судна. Высшая честь для хадози – наняться моряком или воином к эльфам.

Только когда они становятся слишком старыми для деятельной и приключенческой жизни, возвращаются хадози в мир, где они находят пару и растят следующее поколение.

Отношения хадози с эльфами восходят ко времени Войн Нелюдей, когда палубные обезьяны впервые продемонстрировали порядочность и культурность выше, чем у орков и их родни, с которой их прежде ассоциировали. Хадози помогли эльфам в той войне, и с тех пор они союзники. Эльфы охотно дают хадози работу по их талантам, за которую хорошо платят. Однако эльфы ни в коем разе не считают хадози равной себе расой.

Экология: Хадози испытывают те же потребности в содержании и защите, что и люди. Они не столь переборчивы в питании – например, они будут есть личинок и насекомых – и они любят, чтобы климат был от теплого до тропического. Но они, не жалуясь, могут одеться для холодной погоды и есть человеческую пищу.

Hamster, Giant Space

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Травянистые равнины и холмы
FREQUENCY:	От обычного до очень редкого
ORGANIZATION:	Маленькая стая
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Звериный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	См. ниже
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	9, Br 3 (твердая земля)
HIT DICE:	4
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2d4
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к заболеваниям
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина до 9')
MORALE:	Нестойкий (6) (если дикий – Средняя (9))
LEVEL/XP VALUE:	175

Гигантские космические хомяки в точности отвечают своему названию – милые грызуны с густым мехом, только размером с бурого медведя. Встречаются в мирах, где есть колонии криннских гномов (гномои и минои). Гигантские космические хомяки бывают разных цветов, но обычно они золотисто-коричневые с белыми брюшками, лапками и пятнышками. Обладают развитой мускулатурой, хотя выглядят толстыми. Гигантский космический хомяк может хранить в защечных мешках до 200 фунтов еды.

Сражение: Обычно у гигантских космических хомяков только один тип атаки – сволочной укус. Но они даже этого избегают в большинстве случаев, поскольку, в качестве домашних животных, довольно трусоваты. Однако дикие хомяки гораздо агрессивнее, и без раздумий бросаются на любого, приблизившегося к норе. Также повышается мораль (9) у домашних самок, защищающих свой помет. Неосторожных гномов-смотрителей иногда кусают и (при успешном броске атаки 19 и выше) запихивают в защечный мешок, откуда гном может выбраться, если в следующем раунде выбросит успешный бросок Силы для открывания дверей. Попавшиеся гномы покрываются хомячьей слюной и, в конце концов, выплевываются как старая жевательная резинка, стоит хомяку увидеть еду.

Ареал/Общество: Обычно гигантских космических хомяков содержат на огромных хомячьих ранчо гномов-колонистов в различных мирах. Гигантские хомяки ходят небольшими стаями, пасутся на местном пейзаже и живут в специальных хомячьих клетках, построенных их гномьими смотрителями. Хомячьи клетки часто имеют огромную искусственную нору, а некоторые гномы мастерят огромные и красочные системы труб (некоторые из которых прозрачные), по которым эти существа могут ползать над землей.

Дикие стаи этих существ водятся в мирах, давно заселенных гномами, хотя хомяки служат легкой добычей многих хищников и поэтому довольно редки в дикой природе. Дикие гигантские космические хомяки того же размера, что и домашние, но выкапывают норы самостоятельно (около шести футов шириной и от 120 до 180 футов длиной) в склонах холмов.

Подобно своим крохотным предкам, гигантские космические хомяки любят все

виды зелени, овощи, фрукты, орехи, зерно и воду. Иногда они едят сырое или приготовленное мясо, особенно дикие космические хомяки любят больших насекомых. Одно такое животное может запросто схомячить 30 фунтов еды и десять галлонов воды в день. Эти существа очень чистоплотные, гномы-смотрители часто меняют деревянные опилки в их норах.

Небольшая стая гигантских космических хомяков состоит из 1d4 взрослых (пол выбирается, начиная с самки, и потом, меняя через один, т.е. стая из трех хомяков состоит из двух самок и одного самца), у каждой взрослой самки с вероятностью 20% будет 1d4 детенышей (AC 10, MV 3, HD 1, #AT нет, Размер S, длина 3 фута) и еще у каждой взрослой самки с вероятностью 20% будет 1d4 молодых хомяков (AC 9, MV 6, HD 2, THAC0 19, #AT 1, Dmg 1d4, Размер M, длина 6 футов). Гномы понятия не имеют, как снизить их темпы размножения, разве что разделить их по полам (это заключение было предложено после 22-летней исследовательской программы, повлекшей пять жертв среди гномов). Гигантские космические хомяки могут приносить несколько пометов в год, и вырастают до репродуктивного возраста за два года. Эти животные живут до 18 лет и сохраняют детородные способности всю свою взрослую жизнь.

Экология: Гигантские космические хомяки легко заполняют нишу больших травоядных животных, вроде слонов и носорогов Земли, хотя большинству из них не хватает реальных средств самозащиты. В дикой природе они часто вымирают, несмотря на свою необычайную плодовитость. На них охотятся хищники размеров L и M, но они иммунны ко всем паразитам и болезням, магическим и простым. Холодная погода заставляет их впадать в спячку на срок до шести месяцев, пока не потеплеет.

Как можно было догадаться, эти существа вовсе не эволюционировали природным путем. Они были созданы гномьим исследовательским комитетом, пытающимся разработать относительно смирное существо достаточно крупное, чтобы закручивать гигантские резиновые ленты, прикрепленные к огромных беличьим колесам внутри гномьего летучего судна. Эти устройства вырабатывали внутреннюю энергию от скручивания. (Прежде над этим потели бригады гномов). Гигантские космические хомяки, созданные комитетом, часами бегали внутри своих колес, и, в конце концов, распространились по всему космосу.

Гномы обнаружили, что мясо гигантских космических хомяков довольно вкусно. Это мясо называется spaham (от space – космос, и ham – 1) ветчина; 2) сокр. от hamster, хомяк) и многие гномы съедают огромные количества космятины (космос+хомячатина+вкуснятина) с каждым приемом пищи. Многие хомячьи ранчо просто разводят гигантских космических хомяков как мясной скот. Гномьи колонии без подобных ранчо иногда высылают целые экспедиции бесстрашных хомяколовов, гномов, летящих сквозь космос на своих колесниках, и возносящих хвалы космятине на своем пути за искомой добычей.

Варианты

Возможно, самый худший аспект гигантского космического хомяка (помимо его смехотворного существования) заключается в том, что в репродуктивный процесс можно ввести зачарованные субстанции бесчисленных прочих монстров, получая при этом невероятные (но не для гномов) новые сорта гигантских космических хомяков. Некоторые гномьи общины намеренно выводят уникальные подвиды, соревнуясь с прочими общинами в получении наиболее интересных вариантов. Обычно, результат получается более-менее похожим на обычного гигантского космического хомяка, вроде шерстистого, крапчатого, охряного, восточного, западного, желто-зеленого, пятнистого, не-то-чтобы-пятнистого, только-слегка-пятнистого, в квадратиках, пещерного, трехпалого, меньшего, большего, большего меньшего, меньшего большего, альбиноса, и нелетающего гигантского космического хомяка. А попадаются и по настоящему необычные варианты, вроде нижеследующих:

**Подземный гигантский космический хомяк:* Это существо может прорыться сквозь

любой материал до мягкого камня включительно со скоростью MV 6. Атака когтями 4d4/4d4.
**Саблезубый гигантский космический хомяк:* Сверхсволочной укус позволяет этому хомяку атаковать своими клыками на 2d8 повреждений (но он все равно остается всеядным).
**Довольно дикий гигантский космический хомяк:* Когда ему противостоят не-хомяки, получает мораль 19 и премию +2 к броскам атаки и повреждения.
**Невидимый гигантский космический хомяк:* Может по желанию становиться невидимым раз в день на 1d4+4 ходов, оставаясь невидимым даже атакуя.
**Лесной или джунглевый гигантский космический хомяк:* Может карабкаться по любой нескользкой поверхности со скоростью MV 9 и вероятностью успеха 99%.
**Миниатюрный гигантский космический хомяк:* Того же размера, что и обычный хомяк (AC 10, MV 1, hp 1, и т.д.). Это существо часто держат в качестве любимца.
**Бронированный гигантский космический хомяк:* Лишенный меха и покрытый шкурой, подобной носорожьей (AC 3), очень агрессивен (мораль 16), этот хомяк представляет настоящую опасность.
**Желтый мускусный гигантский космический хомяк:* Хомяк с желтым мехом и ужасным запахом. Испускает облако ядовитого газа радиусом 30 футов, вызывающего тошноту (MV 3), слепоту (штраф -4 к броскам атаки) и слабость (снижает Силу на четыре уровня) у всех, проваливших спас-бросок от яда.
**Эфирный гигантский космический хомяк:* Не взаправду эфирный – он прозрачен, и можно увидеть его скелет. Первый взгляд на него вызывает испуг, как при заклинании «паника».
**Хищный летающий гигантский космический хомяк:* «Вызывающая сожаления, вполне понимаемая цепь небрежностей» привела к этой версии с крыльями летучей мыши (MV 9, Fl 24 (B); кусает на 3d4 повреждений, две атаки когтями на 2d4 повреждений; Мораль 15).
**Двуглавый лернейский бомбардирский гигантский космический хомяк:* «Ну, мы, конечно, скорее всего, не совершим эту ошибку снова, ну или в любом случае, совершим не больше одного раза». Каждая голова может совершать обычную кусающую атаку, хомяк регенерирует 3 hp в раунд (но не может регенерировать утраченные части тела) и раз в день может рыгнуть столь громко, что все в радиусе 30 футов должны делать спас-бросок от разящего дыхания, иначе их оглушит (не могут атаковать, защищаться или двигаться) на 1d4+1 раунд.
**Огнедышащий фазовый гигантский космический хомяк доппельгангер:* «Мы никак не можем понять, почему все столь разочарованы, особенно если учесть, насколько биология неточная наука, и что на каждый шаг вперед мы должны сделать два шага назад, но в любом случае, мы говорим, что нам очень жаль, и нам хотелось бы, чтобы нам вернули деньги, чтобы мы могли оплатить залог и отправиться домой». Этот монстр выдыхает 30-тифутовый конус огня шириной 10 футов у дальнего конца три раза вдень на 3d8 повреждений (успешный спас-бросок от драконьего дыхания снижает повреждение вдвое). ОДФГКХД получает только половину повреждений от огненных атак. Этот вид также может сдвигаться по фазе с/на Первичного Материального плана в пределах одного раунда, совсем как фазовый паук. Он может это проделывать до шести раз в день со штрафом -3 к инициативе. Если это существо получает выигрыш в инициативе в 4 и более очков, оно может дохнуть огнем или укусить, а затем сдвинуться по фазе, прежде чем его атакуют. Оно может быть атаковано каждый раунд на Эфирном плане только с модификатором -1 к его инициативе. Также в течении одного раунда может поменять свой облик, чтобы выглядеть как любое другое млекопитающее размером с медведя. Хуже всего то, что оно разумно (5-7) и обладает моралью 14, и быстро учится, как использовать свои таланты лучшим образом.
**Великий рогатый гигантский космический хомяк:* Имеет на носу рог наподобие носорожьего, которым может наносить 1d12 повреждений, если атакует с разбега с

расстояния более 30 футов.

**Снежный гигантский космический хомяк:* Альбинос, адаптированный к арктической погоде, питается хвойной древесиной. Получает только половину повреждений от основанных на холоде магических атак и никакого повреждения вообще от немагического холода.

**Тиранохомякус Рекс:* У этого огромадного космического хомяка нет никаких атак вообще, если только он не бежит в испуге и не наступает на кого-нибудь (AC 2; MV 9; HD 16; THAC0 5: #AT 2; Dmg 10dl0; MR 90%; Размер высота в холке 25 футов, вес 75 тонн; Мораль 3). Этого зверя пугает любое проявление магии, огня, яркого света, громкого шума и т.д., после чего он в панике ломится, невзирая на местность, 1d4 мили. Ныне не существующая гномья колония, первой выведшая этот вид, сделала это «потому что он был там».

**Гигантский космический хомяк дурного предзнаменования:* Это возможно легендарное существо представляет собой, по слухам одного-единственного хомяка необычайных размеров, больше даже тиранохомякуса рекса. «Шерстистый Руперт» (как он известен среди гномов) также, по слухам, высокоразумен и обладает способностями к заклинаниям и волшебным путешествиям. Предания гласят, что он не очень расположен к гномам любого сорта, предпочитая давить их своими титаническими лапами. Повсюду гномы боятся гнева Шерстистого Руперта, хотя они и утверждают обратное с нервным смешком.

Награда опытом за этих и подобных им гигантских космических хомяков, должна назначаться по усмотрению DM'а.

Корабельная пиявка (Jammer Leech)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или садок
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Паразит (заклинания)
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-4
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	1
HIT DICE:	3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4
SPECIAL ATTACKS:	Заклинания
SPECIAL DEFENSES:	Заклинания
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	S (высота 1')
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	650

Корабельные пиявки напоминают похожих на ракушки незрелых крайенов, к кораблю их, сами того не желая, привлекают заклинатели-кормчие, ведущие судно сквозь дикий космос и флогистон. Они могут быть очень опасны при неправильном обращении, и всегда причиняют массу хлопот зараженному ими кораблю.

У корабельной пиявки твердая скорлупа, вырастающая до фута в высоту. Скорлупа может быть почти любого цвета – она близко соответствует обшивке корабля, к которому прицепилась пиявка. (Поэтому ее очень трудно заметить при обычном осмотре). Внутри пиявка красновато-фиолетового цвета, ее тело во многом напоминает улитку. На одном ее конце находится единственный слезящийся глаз. Также у нее есть щупальце с острыми шипами, оно того же цвета и консистенции, что и тело пиявки.

Сражение: В большинстве ситуаций корабельная пиявка использует свое щупальце для защиты. Острые шипы на конце отростка футовой длины причиняют 1d4 повреждений. Часто этого достаточно, чтобы отвадить большинство угрожающих этому паразиту существ.

В ситуации, когда крепкий удар щупальцем не отгоняет хищника, корабельная пиявка использует магию. Когда она покоится на обшивке, поблизости от корабельного кормила, пиявка высасывает магическую энергию из волшебника или жреца, движущего корабль. За каждые десять дней работы кормила пиявка поглощает одно случайное заклинание – любого круга – из сознания заклинателя. Например, в 30-дневном путешествии пиявка сможет поглотить три заклинания. По счастью, корабельные пиявки могут одновременно хранить лишь четыре заклинания. Однако если к кораблю прицепилось больше одной пиявки, заклинания будет сосать каждая из них. Заклинатели, на которых паразитируют пиявки, забывают поглощенные заклинания и должны восстанавливать их обычным способом. Однако волшебник или жрец заметит отсутствие заклинания, только когда попытается его вспомнить – в противном случае пропажа останется не обнаруженной.

В бою корабельная пиявка выстреливает украденные заклинания в случайном порядке. Паразит использует всю накопленную магию, по одному заклинанию в раунд, отгоняя своих обидчиков. Заклинания накладываются на уровне, который был у

высосанного заклинателя. Если в течении десяти дней у кормила сидело больше одного мага или жреца, берется их средний уровень.

Справиться с набитой магией корабельной пиявкой можно лишь двумя способами: убить ее с одного удара или наложить на каждого паразита по заклинанию «развеять магию», чтобы обезвредить их перед ударом. Однако у пиявки 25% устойчивость к магии, поэтому атаковать ее всегда рискованно. Когда паразит исчерпает запасы магии, а его скорлупу расколют, он становится легкой добычей.

Важно отметить, что пиявки воспользуются своими заклинаниями, чтобы предотвратить любую физическую атаку. Они часто выстреливают свои заклинания в бою, если их участок обшивки постоянно атакуют. Иногда это помогает кораблю, к которому они присосались, но гораздо чаще последствия бывают катастрофические.

Ареал/Общество: Поскольку корабельной пиявке для жизни воздух не нужен, ее можно встретить практически везде, где есть летучие корабли. Начиная со споры, корабельная пиявка прикрепляется к обшивке корабля как можно ближе к волшебному кормилу. Спора вкапывается в обшивку, затем вытягивает питательные вещества из корабельной обшивки со скоростью 1 HP в месяц. Всего через одну неделю на корабле спора отращивает твердую скорлупу примерно соответствующую по цвету корабельной обшивке. Скорлупа крепится к кораблю похожим на сильный клей веществом, выделяемым пиявкой, из-за чего соскребать пиявку с обшивки придется долго и утомительно.

Эти паразиты встречаются небольшими группами до четырех особей. Если встречено больше двух пиявок, с вероятностью 10% они будут супружеской парой и будут выбрасывать 1d6 спор раз в месяц. Часть из них может вскоре присоединиться к родителям на обшивке корабля, в то время как другие уплывут, ожидая случая прикрепиться к другому неосторожному судну.

Экология: У корабельных пиявок почти нет разумных естественных врагов, потому что большинство хищников быстро уясняет, что нападать на этих паразитов будет больно, если не смертельно. Некоторые всеядные, вроде зардов, пытаются сожрать пиявок, как и все остальное, но паразиты обычно могут их отогнать резким взмахом своих щупалец.

Клей, вырабатываемый пиявками, чтобы удерживать свои скорлупы на обшивке, необычайно сильный и очень ценный. Фиолетовое клейкое вещество водостойкое, огнеупорное и даже слегка устойчиво к магии (5%). Однако рыночное предложение ограничено опасностями, связанными со сбором живых пиявок и их содержанием, поэтому их клей редкий и очень дорогой.

Лакшу (Lakshu)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Дивизион
ACTIVITY CYCLE:	В основном дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2-20
ARMOR CLASS:	0 (7)
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	5
THAC0:	См. ниже
NO. OF ATTACKS:	Одна оружием и шакти
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием и шакти
SPECIAL ATTACKS:	Шакти
SPECIAL DEFENSES:	Шакти
MAGIC RESISTANCE:	20%
SIZE:	M (рост 5,5-6')
MORALE:	Фанатик (17-18)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Лакшу – это высокие, красивые, мускулистые, зеленовласые амазонки. Эти улыбчивые бронированные чертовки опустошили тысячу миров – все во имя своих хозяев рейгаров. Лакшу питают слабость к татуировкам, нательной живописи и изысканной одежде (когда не в боевом облачении). Внешне они почти неотличимы друг от друга – единственными опознавательными знаками служат их татуировки и индивидуальные вкусы в цивильной одежде. Основная форма идентификации идет по их личным шакти (полную информацию о шакти см. «Рейгар»). Соответственно, каждая лакшу известна по своему тотемному животному (феникс, скат и т.д.).

Сражение: В бою лакшу дьявольски умелы, демонстрируя максимальный уровень навыков с выбранным оружием. Они равно искусны в бою с оружием и без, четко приспособленные рейгарами под телохранителей/ударные войска и специалистов по ремонту шакти. Когда у лакшу остается половина от полных hp, она впадает в ярость берсерка (мораль 20 – пока не останется ни одного противника на ногах, +2 к броскам атаки и повреждения).

В бою каждая лакшу может призвать до трех илотов и командовать ими (похожие на големов существа с теми же атаками, что у их органических тезок; AC 2, MV по типу существа, HD по типу существа +2, заклинания «сна» и «очарования» на них не действуют; у илотов нет никаких специальных или подобных заклинаниям способностей, которыми могут обладать их органические прототипы). Илоты используются рейгарами во взаимодействии с лакшу как организованные боевые подразделения, ну и служат заодно членами экипажа на рейгаровых естетиках.

Ареал/Общество: Неизвестно, как возник союз лакшу и рейгаров, но насколько каждая из этих рас помнит, они всегда были партнерами в том или ином смысле. Наиболее общепринятая теория гласит, что партия налетчиц-лакшу приземлилась на родной планете рейгаров с намерением покорить ее, ничего не зная о том, что их ждет впереди. (Они слышали об этих жеманных художниках, но ничего не слышали о том, как далеко эти художники зашли в своих поисках совершенства). И как только лакшу увидели шакти, они поняли, что самым лучшим для них будет заключить союз. Случайно было также обнаружено, что у лакшу есть жилка к починке шакти, что подходило рейгарам.

(Ремонт это не по-рейгарски, слишком механически и обыденно – две концепции, чуждые рейгарам).

Рейгарам понравился воинственный темперамент лакшу и еще больше понравилась их легкость в обращении с шакти. А потому рейгары принялись ваять из лакшу произведение искусства. Это повлекло придание всей их расе единообразной внешности, дабы она отвечала концепции рейгаров о едином произведении искусства. В данном случае это означало полную переделку внешности лакшу, чтобы добиться нынешнего единообразия в росте, весе, телосложении и т.д.

Сейчас лакшу служат элитными войсками рейгаров и членами экипажей на естетиках, где они отвечают за рутинную работу судна. В обмен на свою службу лакшу получают кров, стол, путешествия и (для особых любимиц или для героинь труда и обороны) иногда даже подарки, создаваемые персонально для них их рейгаром-командиром. Ну и, конечно же, они получают персональные шакти, действующие аналогично рейгаровым.

Их общество, какое есть, обладает военной структурой. Если где-то находятся две и более лакшу, одна должна быть старше остальных по званию. Поддерживается строгая иерархия, дабы каждая лакшу место свое разумела и не помышляла себя возвысить.

Размножаются лакшу партеногенезом. В свое время они рожают молодых лакшу, которые воспитываются в приюте вместе с другими детьми.

Экология: Благодаря своему союзу с рейгарами все свои потребности в пище лакшу привыкли удовлетворять за счет естетиков. Контролируются и их подобные войнам налеты – они больше не опустошают миры по собственному желанию. Теперь они опустошают по желанию своих хозяев.

Люмино (Lumineaux)

CLIMATE/TERRAIN:	Флогистон
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Неизвестно
NO. APPEARING:	1-2
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	20
THAC0:	-
NO. OF ATTACKS:	-
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	50%
SIZE:	G
MORALE:	Фанатик (17)
LEVEL/XP VALUE:	9,000

Люмино – огромные прозрачные существа, населяющие поток. Некоторые мудрецы связывают их с гигантскими скатами в наземных морях. Для других они белые тельца в крови космоса, отфильтровывающие потенциальную заразу.

Люмино ищут порталы в хрустальные сферы, а затем распластываются по скорлупе подобно нашлепке на мяче. Для космоходов они практически невидимы. Содержащийся в их клетках флогистон камуфлирует их полупрозрачные тела под радужные разводы потока.

Сражение: Люмино питаются воспоминаниями. Они пропускают жизненные формы сквозь серию расположенных по спирали проницаемых мембран, медленно высасывая уровни опыта. Высасывание лишь временное, но у непосвященных оно может вызвать поспешные и глупые действия.

Для извлечения воспоминаний люмино, вроде бы, создает подобие телепатической связи с любой разумной жизненной формой, проходящих сквозь его тело. Найдя интригующее воспоминание, люмино блокирует эту область сознания и «копирует» информацию. Как результат, жертва теряет 1 уровень опыта за каждый ход высасывания. Жертва может ощущать определенное замешательство, но ей необходимо выполнить успешную проверку Мудрости, чтобы понять, что ее память и опыт исчезают. Само собой заклинатели, теряя уровни, могут заметить результат скорее, когда выяснят, что заготовленные ими заклинания уменьшились соответственно с уровнем. Также применяются и прочие штрафы к связанным с уровнем способностям. Люмино обычно не собирается убивать свою добычу и высасывает до минимума в 1 уровень.

Люмино могут поглощать путешественников, входящих или покидающих хрустальную сферу. Обычно проход сквозь это существо продолжается 2d4+2 хода, на что не влияет ни скорость, ни размеры корабля. Корабль сбрасывает скорость до тактической и может выполнять боевое маневрирование, но и маневры почти не влияют на продолжительность прохода по странному пищеварительному тракту люмино. Лишь один маневр что-то может – дав полный назад, корабль с SR выше 6 может замереть на месте. Когда корабль приближается к внешней мембране люмино, существо проталкивает его наружу.

И как люди состоят преимущественно из воды, так и люмино состоит из загадочного воспламенимого флогистонного эфира. В результате любая поджигающая атака, магическая или обычная, оказывает эффект в точности такой, как атака во флогистоне.

Также опасны и попытки создать духовную связь с существом. Любая попытка прочесть его мысли или узнать мировоззрение требует спас-броска от паралича (на текущем уровне персонажа). Провал спас-броска означает, что персонаж ошеломлен грузом мыслей и получает 2d10 повреждений.

Остальные атаки и заклинания действуют на люмино как обычно. Однако лучшая оборона – это не оборонятся вообще. Высасывание уровней опыта лишь временное, они вернутся по одному уровню за день после того, как корабль покинет люмино.

Гораздо опаснее самого люмино могут быть падальщики, затаившиеся во флогистоне в надежде на легкую, низкоуровневую добычу. Аналогичный повод для волнения будет и у экипажа, путешествующего в компании скаввера в их воздушной оболочке. Скавверы не настолько разумны, чтобы привлечь внимание люмино. Агрессивные скавверы покрупнее могут атаковать корабль, когда его экипаж наиболее уязвим.

Если его атаковать, люмино попытается «сожрать» своего обидчика, высасывая уровни опыта до тех пор, пока тот не перестанет представлять угрозу. Если это означает гибель напавшего, так тому и быть.

Ареал/Общество: О люмино известно немногое. Они еще большая редкость чем охраняемые ими порталы. Наиболее приемлемую теорию выдвинули мудрецы, верящие, что известными богами в свою очередь правят более могущественные силы. Они считают, что верховные небесные силы используют люмино в качестве стражей, чья обязанность наблюдать за деятельностью внутри хрустальной сферы.

Почти каждое столкновение люмино до сего дня было с одиночным существом. Однако случайно стало известно об охранявшей портал паре. Мудрецы предполагают, что подобный союз означает явный брачный цикл.

Экология: Так как их клетки наполнены флогистоном, люмино встречаются только во флогистоне.

Лутум (Грязеженщина)

Lutum (Mud-Woman)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	P, Q (личное); D (в логове)
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	1 или 1-8
ARMOR CLASS:	7 (базовый)
MOVEMENT:	12, 18 (катится)
HIT DICE:	6
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	1 или 3
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием или 1d6/1d6/1d8
SPECIAL ATTACKS:	Удушение, заклинания
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	От M до L (рост 5'-7')
MORALE:	Элита (14)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

В своем истинном облике злокозненные лутум выглядят аморфными существами из светло-коричневой студнеобразной глины, передвигающейся, перекатываясь. При необходимости они отращивают конечности, помогая себе в движении или бою. Лутум могут принимать дву- и четвероногие формы, за редкими исключениями они выбирают обличье женщины-гуманоида. Большинство лутум предпочитает такой образ своему собственному.

Более того, поскольку все лутум обладают врожденной способностью накладывать четыре раза в день «самоизменение», длящееся по четыре часа за каждое заклинание, они могут так близко походить на женщин людей, полуэльфов и эльфов, включая драу, что их нельзя отличить от настоящих. Такие женщины обладают почти совершенными телами и ошеломляюще прекрасными лицами. Лутум выяснили, что своих целей им проще добиваться, имитируя привлекательных женщин, а не простушек или мужчин. Благодаря своим похожим на заклинания способностям, многие лутум выдают себя за волшебниц или друидок.

Некоторые лутум предпочитают принимать облик реально существующих людей и полулюдей. Это позволяет им автоматически быть принятыми в определенных кругах, а их поведение обычно приводит к большой неловкости для тех, кого они имитируют.

Сражение: В гуманоидной форме выдающие себя за заклинателей лутум обычно атакуют в первую очередь своими подобными заклинаниям способностями и волшебными предметами. Если они вынуждены вступить в рукопашную, то предпочитают атаковать оружием, для пущей достоверности своей личины человека или получеловека. Однако, в сложных ситуациях или когда обнаружена их истинная форма, лутум атакуют двумя «пластилиновыми» руками и огромными пастями. Если по жертве попадут все три таких атаки, она считается окутанной пластилиновым студнем и задохнется через 1d4+1 раунд.

Все лутум могут накладывать следующие заклинания: «самоизменение» четыре раза в день, «ESP» дважды в день, и «друзья», «каменная кожа», «проход в стене», «камневорот» и «яснослышание» раз в день.

Обычная тактика лутум в бою состоит в том, чтобы заманить поближе жертву-мужчину, используя свои женские чары, наложить на него «друзья», чтобы тот не ждал подвоха, а затем атаковать с ошеломлением, пытаясь удушить. Находясь на планете, лутум использует «камневорот», чтобы поймать жертву, а затем забивает ее кулаками до смерти. Способность «проходить сквозь стены» обычно приберегается на случай, если понадобиться бежать. В добавок, один из десяти лутум может учить магию и подняться до положения волшебника 4-го уровня.

У лутум иммунитет к «превращению камня в грязь», «камня в плоть» и обратным версиям обоих заклинаний. Они получают полные повреждения от дробящего оружия (тип B) и половину от острого оружия (типы S и P). Заклинание «землетрясение» убивает их на месте, а «двигать землю» обездвиживает на 1d6 ходов.

Ареал/Общество: Лутум предпочитают действовать самостоятельно. Жадность их столь беспредельна, что они ничем не станут делиться с собственными сородичами. Однако некоторые лутум выяснили, что, объединив усилия, они могут получать больше власти и богатства. В таких кланах лутум всегда есть лидер, обычно самая крупная особь.

Лутум жаждут накопить как можно больше магии и богатства, и для этого они ассимилируются в общества людей и полулюдей. Особенно им нравится магия, позволяющая дольше сохранять гуманоидный облик.

Также лутум алчут и власти. Известно, что некоторые поднимались до высоких постов в человеческих и получеловеческих правительствах, выйдя замуж за лидеров, убив их, а затем унаследовав контроль, либо же просто выйдя замуж и дергая мужей за ниточки. В демократических обществах лутум предпочитают подниматься к власти, используя собственные заслуги, участвуя в избирательных кампаниях и часто побеждая благодаря красоте, царственности и безжалостности.

Лутум любят путешествовать с планеты на планету, накапливая власть и богатство. Обычно они получают проезд на кораблях, выдавая себя за прекрасных женщин, которым позарез нужно ехать. Несколько лутум, испробовавшие свои чары на экипаже, научились управлять кораблем, после чего захватывали его.

Экология: Происхождение лутум тайна. Одни считают, что их породил экспериментировавший с земляными стихиалями безумный волшебник. Другие думают, что это разновидность мимиков с плана Ила. Лутум для пропитания необходимо есть камни, минералы и разную глину.

Лутум бесполы. Размножаются делением надвое, но только тогда, когда считают необходимым повысить влияние своей расы – обычно это происходит, когда один или несколько лутум в клане умирают. Новые лутум рождаются взрослыми со всеми способностями.

Мимик, космический (Mimic, Space)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Высокий (13-14)
TREASURE:	V (U)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	3, Fl 18 (B)
HIT DICE:	12
THAC0:	9
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	3-12 (сокрушает)
SPECIAL ATTACKS:	Клей
SPECIAL DEFENSES:	Камуфляж
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (по разному)
MORALE:	Чемпион (15)
LEVEL/XP VALUE:	5,000

Мимики – это результат магического эксперимента. Несмотря на свою очень толстую, упругую шкуру, эти существа обладают способностью изменять по желанию свою форму и окраску, чтобы дурачить находящиеся поблизости жертвы, которыми они питаются. Космические мимики иногда выдают себя за обломки корабля, дрейфующие в диком космосе, за резной ларец, или за изукрашенный столик волшебника с книгами и свитками на покинутом корабле.

У космических мимиков два глаза, которые обычно остаются укрытыми под плотными веками. Кроме того, космические мимики могут ощущать тепло и свет в радиус 90 футов.

Космические мимики примерно того же размера, что и их планетарные тезки, около 150 куб. футов (к примеру, сундук размером 3 на 6 на 8 футов или небольшая спасательная шлюпка). От природы кожа космического мимика черна как смоль с крошечными пятнышками мерцающего света, имитируя космический фон. За один раунд космический мимик может изменить свой облик и цвет, став похожим на предмет мебели из любого типа дерева, камня или металла (простой либо резной). Подобно обычному мимику, космический должен сохранять свой обычный размер, но в остальном может менять свой облик весьма радикально.

Космические мимики говорят на своем собственном языке, и часто еще на трех-четырех. Чаще всего это языки неоги (01-20), арканийцев (21-40), людской всеобщий (41-70), бихолдеров (71-75), эльфов (76-90) или иллитидов (91-95). При броске 96+ космический мимик охотно выучит новый язык.

Сражение: Мимики используют свои способности к смене облика, чтобы ошеломлять свои жертвы (штраф к броску ошеломления жертвы -4). Если его атаковать, космический мимик хлещет псевдоподией, причиняющей 3d4 повреждений. Также мимик покрыт сильным клеем, который может удержать кого или что угодно, соприкоснувшееся с ним. Жертву можно освободить за три раунда только если клей размыт флягой спиртного. Космический мимик может в любое время по своему желанию растворить свой клей и может контролировать, какие области его шкуры будут покрыты клеем. Мимики иммунны к кислоте, плесени, зеленой слизи и различным пудингам.

Космические мимики обладают способностью накладывать заклинания, доступные иллюзионисту 4-го уровня. Это врожденная способность, и, следовательно, для заклинаний не требуются компоненты. Однако космическим мимикам необходимо найти книги заклинаний или свитки, чтобы вначале обучиться заклинаниям. Как только они выучили заклинание, то могут использовать его как иллюзионист 4-го уровня. Космическим мимикам также необходимо восстанавливать ранее наложенные заклинания. Обычный набор заклинаний для космических мимиков может включать следующие: «фальшивый звук», «трюк», «бабай», «магическая аура Нистула», «гипнотический узор», «улучшенная фантасмагория» и «невидимость».

Космические мимики столь же сильно заинтересованы в пище, сколь и в магии. Когда подходят гости, космический мимик становится невидимым, чтобы изучить отряд. Если он обнаруживает там волшебника, то старается заманить его куда-то одного, затем, загипнотизировав, украсть его книги, свитки или магические предметы. Съев свою жертву, мимик отправляется в укрытие. Если отряд остается, необнаруженный мимик может попытаться заманить еще одного члена отряда, когда снова проголодается.

Ареал/Общество: Космические мимики живут в диком космосе. Они одиночные существа, которые любят проводить время за чтением космических кладезей знаний, томов по магии и прочих арканных книг. В отличие от своих обычных кузенов, космические мимики имеют различные культуры, обычно основанные на прочитанном. Эти мимики разумны – они меняют уже прочитанные книги на еду или другие книги. У космических мимиков нет ни религиозных верований, ни хоть какой-то морали.

Когда пища скудна, мимик становится невидимым и впадает в спячку на срок до двух-трех лет, после которых он умрет, если не поест. Хорошая трапеза (один или два человека) поддерживает космического мимика 1d4+4 месяцев. По желанию космические мимики могут левитировать, что позволяет им медленно путешествовать по дикому космосу.

Экология: Мимики были созданы волшебниками для защиты их сокровищ. Этот вид был создан для долгих вояжей, но скоро доказал, что на них нельзя положиться. Когда их вышвырнули, мимики выжили, размножаясь делением. Вместе с клеем мимики производят запах, привлекающий грызунов, космических червей, ну и случайных монстров.

Части тела космических мимиков годны для того же, что и части их обычных кузенов. Кроме того, в кармане под своим животом космические мимики часто хранят какое-нибудь сокровище (обычно книги или свитки).

Мизи (Misi)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос, флогистон
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Магическая энергия
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	12 (в любой среде) или SR 5
HIT DICE:	5
THAC0:	Не применяется
NO. OF ATTACKS:	1 (на всю стаю)
DAMAGE/ATTACKS:	Особое
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Повреждается только заклинаниями
MAGIC RESISTANCE:	10%
SIZE:	S (рост 3’)
MORALE:	Нестойкий (7)
LEVEL/XP VALUE:	975

Когда отряду встречается стая мизи, бросьте 1d6, чтобы определить, сколько их, поскольку количество встреченных мизи может серьезно повлиять на любое последующее сражение.

Мизи не существуют в трех или четырех измерениях, которые доступны органам чувств людей и гуманоидов. У них нет никаких физических проявлений в терминах длины, ширины или высоты. Вместо этого они существуют исключительно в измерениях с четвертое по шестое. Как следствие, их нельзя поранить любой физической атакой, хотя магией можно их коснуться и повлиять на них.

При случае в наших трех измерениях можно увидеть мизи как вспышки радужного цвета нечеткой формы, но не дольше, чем на несколько мгновений. Подобное проявление может случиться где угодно: на поверхности планеты, в глубинах дикого космоса или даже в океане флогистона. Однако мизи почти всегда замечаются возле летучих кораблей, так как их привлекают магические эманации, связанные с космоходным судном.

Сражение: У мизи нет никаких прямых возможностей причинять физический вред обычным существам. Вместо этого мизи полагаются на косвенные методы самозащиты – вмешиваясь в любое волшебство, задействуемое в данный момент, особенно в волшебство, движущее летучие корабли.

Когда мизи атакуют, они всегда делают это как группа, совершая единственную атаку, независимо от того, сколько их. Их атаки бывают одного из двух видов: либо они вмешиваются в управление летучим кораблем, либо пытаются изменить любое накладываемое заклинание. В любом случае, чтобы узнать, была ли атака мизи успешной, бросьте проверку Интеллекта для персонажа, накладывавшего заклинание, или сидящего у волшебного кормила. Если заклинатель/кормчий проходит проверку, он устоял пред атакой мизи. В противном случае, мизи преуспевают. Чтобы определить результат успешной атаки мизи, проконсультируйтесь со следующей таблицей:

Кол-во мизи	**Их воздействие на заклинание**	**Их воздействие на летучий корабль**
1	Отмена заклинания	Сбивают с курса
2	Заклинание действует на	Останавливается как вкопанный

	случайного персонажа	
3	Заклинатель получает повреждение от заклинания	Прибавляет ход в опасном направлении (планета, астероид, звезда)
4	Заклинатель понижается в магии	Корабль на 1 день теряет гравитацию
5	Заклинатель получает 5d10 повреждений	Корабельный воздух становится смертельным
6	Заклинатель погибает, спас-бросок отменяет этот эффект	Корабль взрывается и разваливается, каждый член экипажа получает 1d12 повреждений

Нет такой физической атаки, которая могла бы ранить мизи, включая атаку волшебным оружием. Они уязвимы только для повреждения от заклинаний, да и то, только если возможно засечь конкретного мизи, чтобы наложить на него заклинание.

Вероятность того, что пытающийся засечь мизи персонаж заметит его вспыхивающее тело на один раунд, равна утроенному значению его Интеллекта. Например, персонаж с Интеллектом 10 заметит мизи с вероятностью 30%, а персонаж с Интеллектом 18 – с вероятностью 54%. Можно засечь мизи посредством заклинания «обнаружить невидимое», но можно и посредством «обнаружить животное», «обнаружить объект» или «ESP».

Ареал/Общество: Мизи живут в четвертом, пятом и шестом измерениях маленькими семейными группами. В первых трех измерениях они видят не лучше, чем персонажи в четвертом-шестом. Для них персонажи – всего лишь смутные тени. У них нет абсолютно никакого интереса к населяющим первые три измерения персонажам, за исключением тех, кто пользуется магией.

Экология: Мизи питаются магическими эманациями и, как следствие, их влечет к летучим кораблям. Когда мизи пристают к кораблю, они летают вокруг руля, такелажа и палуб, случайно становясь видимыми как вспыхивающие проявления света. Кормятся они 1d10 ходов. На это время SR летучего корабля уменьшается на 1 за раунд (именно так, за раунд!) кормежки. Когда SR упадет ниже 1, корабль теряет скорость волшебного путешествия и «сидит на мели» пока мизи не закончат кормежку.

Луна-бродяга (Moon, Rogue)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Нет
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От животного до низкого (1-7)
TREASURE:	Нет (случайное)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	3, Fl 18 (D)
HIT DICE:	15
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	1, Особое
DAMAGE/ATTACKS:	1d10, Особое
SPECIAL ATTACKS:	Парализующие шипы
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	От H до G
MORALE:	Стойкий (11)
LEVEL/XP VALUE:	9,000

Луна-бродяга, странствующий монстр размерами с кита, заслуживший свое имя тем, что напоминает светящийся в темноте шар. Обитает в более удаленных районах дикого космоса, где издалека его можно спутать с луной.

У луны-бродяги примерно сферическое тело, покрытое чешуйками от оранжевого до ярко-желтого цвета. На одной стороне у луны-бродяги есть два стебелька и большая пасть, а по всему остальному телу расположены на равных промежутках небольшие отверстия. Стебельки гибкие и постоянно двигаются. Зубы луны-бродяги хорошо приспособлены к самой разной пище. На чешуйках лежат плашмя дюжины шипов, остриями от стебельков и пасти.

Сражение: За столетия луны-бродяги разработали жуткую способность дурачить путешествующих по дикому космосу. Неосторожным путешественникам и случайным монстрам свойственно двигаться к неизвестным источникам света. Когда добыча оказывается в нескольких сотнях ярдов, луна-бродяга прекращает светиться и начинает медленно дрейфовать в темноте вперед.

Если луна-бродяга подберется к добыче на 30 футов, она внезапно увеличивает свой размер в десять раз, встопорщив шипы. Когда луна-бродяга увеличивается, мелкой добыче необходимо выполнить проверку Ловкости, чтобы успеть ухватиться за свой корабль, иначе всасываемым потоком воздуха их понесет к луне. Падающие на луну жертвы автоматически накалываются на шипы, получая 1d12 повреждений. В начале следующего раунда они должны выполнить спас-бросок от яда, иначе их парализует на 1d6 ходов.

Даже корабль может захватить вдохом луны-бродяги. Как правило, очень крупные объекты, вроде корабля, врежутся в луну раундом позже объектов поменьше, вроде пассажиров. Луна-бродяга может увернуться от корабля, сдвинувшись в сторону. В противном случае столкновение причинит 1 HP повреждений кораблю, 1d10 повреждений всем пассажирам (включая уже насаженным на шипы луны-бродяги) и 5d8 повреждений самой луне-бродяге.

Если ее атакуют, луна-бродяга будет отбиваться при помощи острых зубов, причиняя 1d10 повреждений при успешной атаке. После боя луна-бродяга возвращается к обычным размерам, стряхивая с себя парализованную добычу и пожирая ее.

Ареал/Общество: Луна-бродяга бродячий монстр от природы. Живет она в регионах космоса потемнее, беспорядочно перемещаясь. Обычно луна-бродяга дрейфует в космосе, покрывая за месяц несколько сотен миль.

Луны-бродяги существа одиночные. Они не спариваются – их способ размножения довольно любопытен. Каждые пять лет луна-бродяга мечет лунную икру – разреженное светящееся облако из газов и микроскопических яиц. Силы сцепления лунной икры позволяют ей удерживаться вместе, не рассеиваясь по космосу. Затем лунная икра дрейфует прочь от луны-бродяги. Запах лунной икры может привлечь может привлечь другую луну-бродягу с расстояния в тысячи миль. Когда другая луна-бродяга достигает лунной икры, то оплодотворяется. Год спустя, луна-«мать» извергает дюжину лун-бродяг с 1 HD, которые, не мешкая, удаляются. Если лунная икра вступит в контакт с чем-то еще вместо луны-бродяги, то попросту пропадет.

Луны-бродяги могут двигаться, выбрасывая воздух из отверстий в чешуйках. Они могут накапливать воздух, найденный в случайных воздушных карманах в космосе или вокруг крупных объектов. Именно так луна-бродяга двигается в бою или покидает поверхность крупных объектов. Если луна-бродяга случайно приземлится на крупный корабль, она может воспользоваться его воздухом, чтобы улететь. Также они могут «ходить», медленно шевеля своими шипами на манер морских ежей. В абсолютном вакууме они неподвижны, беспомощны перед нападающими и, в конце концов, погибают. Дышать воздухом лунам-бродягам не требуется.

Экология: Луны-бродяги могут жить без пищи месяцами. В случае голодовки они впадают в летаргию, длящуюся до десяти лет, или пока они не учуют что-то, к чему можно приблизиться. После десяти лет в этом состоянии луна-бродяга усыхает и умирает.

Печень луны-бродяги служат великолепным компонентом для зелья «обратной гравитации». Ее вырабатывающие отраву железы могут послужить ингредиентом в различных усыпляющих снадобьях. (Железы расположены в основании шипов, под чешуйками). Внутри этих существ можно найти сокровища, принадлежавшие предыдущим жертвам, при условии, что сокровища изготовлены или заключены в футляр из кислотоупорного материала.

Мортисс (Mortiss)

CLIMATE/TERRAIN:	Космос/не-луна, не-планета
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Колония
ACTIVITY CYCLE:	Непрерывный
DIET:	Органический мусор и солнечная энергия
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	1
HIT DICE:	1-100
THAC0:	20
NO. OF ATTACKS:	1-6 на противника
DAMAGE/ATTACKS:	1
SPECIAL ATTACKS:	Жало
SPECIAL DEFENSES:	Втягивается в трубки, паутину
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	По разному (длиной от 2" до 6')
MORALE:	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	Поразному

Их называют «термитами дикого космоса», хотя схоласты проводят более близкую аналогию с морскими кораллами. Мортисс – это колония червей дикого космоса, прокладывающих ходы в растениях и минералах. Они представляют угрозу корпусам всех космических кораблей. Непрерывное воздействие в течение месяца силы тяжести и давления атмосферы лун и планет оказывается для мортисс смертельным.

Молодые мортисс около двух дюймов длиной, взрослые могут вырастать до шести футов в длину. Это несегментированные кольчатые черви с боковым и брюшным ребром (?). У них нет глаз, они ориентируются по запаху и вибрации. Их головы окружает воротник из перистых щупалец. Кроме того, на кончике головы у них расположено ядовитое жало, и они могут выдвигать две пары противостоящих челюстей, чтобы цепляться и высасывать кровь из добычи.

Сражение: Мортисс можно заразиться, столкнувшись с яичными капсулами, принеся на борт зараженный мортисс артефакт или пришвартовавшись возле зараженного астероида или корабля на несколько часов. Мортисс причиняют 1d3 HP повреждения корпусу в неделю и могут заразить верхние палубы и нижние трюмы через обшивку. От трех до четырех недель спустя начинают появляться трубки ходов, всегда на той стороне корабля, которая получает больше света. Как и в случае с термитами, ходы ослабляют палубу и надстройки, вызывая появление проломов, когда на изъеденную палубу ставится большой вес. Очаги мортисс можно уничтожить огнем, заклинание «лечить заболевание» уничтожает гнездо мортисс площадью 10 на 10 футов.

Мортисс атакуют любого, кто пытается уничтожить их ходы. Они могут жалить агрессора своими головными шипами, причиняя 1 повреждение за удар. Жертва должна успешно сделать спас-бросок от яда (со штрафом -2), иначе получит дополнительные 1d6 повреждений и утратит способность трезво рассуждать. Отравленные люди начинают видеть опасность большей или меньшей, чем она есть на самом деле, могут видеть галлюцинации, будто они находятся в другом месте, полностью отключаясь от реальности. Расстройство психики длится 1d6 часов. Каждый раунд отравленная жертва может делать бросок Интеллекта на неверие в свою галлюцинацию, но она подвергается штрафу +1 за каждое ужалившее ее жало.

Также мортисс могут прыгать на жертву и вцепляться в нее своими челюстями, высасывая 1 hp крови в раунд. На каждую область пять на пять футов, в которую заходят непрошенные гости, их могут атаковать до шести мортисс. У каждого мортисс 1 HD, количество червей в колонии равняется общему количеству HD. Колония мортисс увеличивается на 1d6 HD за каждое съеденное очко HP.

Ареал/Общество: Обычно мортисс не уживаются с прочей жизнью. Однако некоторые обитатели дикого космоса, вроде скавверов, крайенов, киндори и элмаринов, кажется, вполне прекрасно сосуществуют с мортисс. В действительности, один из эффектов колонии мортисс – возобновление воздушной оболочки. Таким образом, обитатели дикого космоса часто устраивают логово среди мортисс, где и поджидают проходящую мимо добычу.

Мортисс обладают магической способностью преобразовывать световую энергию в магическую, что позволяет им прокладывать ходы в дереве и камне с такой же легкостью, как если б это была земля. Переваренный материал преобразовывается в глину, из которой мортисс сооружают коралловые отложения над своими ходами. Ранние заражения мортисс могут остаться незамеченными, пока на обшивке не появятся похожие на камень трубки. Предоставленные сами себе мортисс за год заключат корабль в свое сооружение, уничтожив обшивку. Схоласты выдвинули гипотезу, будто многие астероиды и, возможно, даже некоторые малые луны могут благодаря деятельности мортисс укрывать в своей сердцевине некое сооружение.

Мортисс – гермафродиты и взаимно оплодотворяют капсулы своих яиц. После чего капсулы размещаются на обшивке летучего корабля, где они зреют в течение недели. Внешне яичные капсулы напоминают шары.

Экология: Мортисс могут прокладывать ходы сквозь дерево и камень со скоростью один ярд в ход. Они должны находиться на свету до одного часа, прежде чем смогут рыть равное количество времени. Они не могут накапливать более чем часовой запас энергии, и должны возвращаться на поверхность через час рытья, чтобы впитать следующую порцию световой энергии.

Колония занимает область пять на пять футов на каждый HD. Вдобавок, на каждые 4 HD колония воздвигает один замок площадью 10 на 10 футов и высотой 1d6 футов.

Космоходам следует регулярно осматривать корпуса своих судов, и периодически приземляться на месяц или больше, чтобы избавить свои суда от этих паразитов.

Мочилоид (Murderoid)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Высокий (13-14)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1 или 1-4
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	Fl 12 (E)
HIT DICE:	50
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	1-3
DAMAGE/ATTACKS:	5d10 каждая
SPECIAL ATTACKS:	Заклинания
SPECIAL DEFENSES:	Заклинания
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (диаметр 1-600 миль)
MORALE:	Чемпион (16)
LEVEL/XP VALUE:	51,000

Мочилоиды, названные так путешественниками за агрессивную и злую натуру, возможно самые крупные из обитателей космоса. Эти живые астероиды – свирепые каменные существа, обладающие собственной гравитацией и атмосферой, в поисках еды облетающие свою систему. Толщина их воздушной оболочки 1d4 мили. Они атакуют всех существ размерами меньше себя.

Большинство мочилоидов в длину 100 миль или больше, а их вес колеблется от миллиардов (от девяти нулей) до триллионов (от двенадцати нулей) тонн. У мочилоидов грубая, напоминающая камень кожа, толщиной несколько футов и цветом от темно-коричневого до темно-серого. Органы чувств, аналогичные глазам и ушам, выглядят кратерами и небольшими холмиками. Они не говорят ни на одном языке, но могут сообщать свои эмоции прочим мочилоидам, меняя цвет кожи. Светлые оттенки выражают удовлетворение и удовольствие, темные – голод и гнев.

Сражение: Мочилоиды могут учуять существа на расстоянии до 60,000 миль. Атакуют они, заманивая живых существ приземлиться на их похожую на камень кожу. Когда существо окажется на поверхности, мочилоид использует заклинания и физические атаки, чтобы не дать ему отчалить.

Каждый мочилоид может накладывать «смазку», «прокоп», «прогулку с Сусанином», «камневорот» и «землетрясение» как заклинатель 14-го уровня (хотя всего лишь трижды вдень). Дальность действия заклинаний ограничена поверхностью мочилоида и его воздушной оболочкой.

Обычно мочилоиды начинают атаку, наложив такую «прогулку с Сусанином», от которой их поверхность кажется раем. Когда корабль или существо приземлится, мочилоид накладывает «камневорот», формируя часть себя вокруг корабля или существа таким образом, чтобы не дать тому сбежать. Дополнительные тактические приемы включают «смазку» или «прокоп», чтобы существо не могло устоять, или «землетрясение», чтобы повредить корабль. После атаки заклинаниями, мочилоид атакует физически, открыв «рот» в поверхности и кусая жертву. Мочилоид может создать до 3 ртов на одной квадратной миле поверхности и 12 ртов по всему телу. Рот можно уничтожить, нанеся ему 30 повреждений. Регенерация рта занимает 30 минут.

У мосилоидов иммунитет к заклинанию «землетрясения». Однако «двигать землю» оглушает квадратную милю поверхности на 1d6 раундов, а «камень в плоть» оглушает квадратную милю на 1d4 ходов.

Ареал/Общество: Мочилоиды живут, чтобы есть, и постоянно охотятся ради еды. Едой же они считают всех живых существ меньше себя размером. Какой-либо заданной территории у них нет – они вечно странствуют космосом в поисках пищи.

Мочилоиды существа одинокие, лишь в очень редких случаях встречается группа мочилоидов. Такие группы включают молодых мочилоидов, длиной менее 50 миль каждый.

С раннего возраста мочилоиды выучивают важность статуса. А статус обычно измеряется количеством кораблей, собранных мочилоидом. И хотя основная масса пойманного корабля поедается, мочилоид обычно оставляет у себя на коже кусок корабля, чтобы демонстрировать всем встречным сородичам. Трофеев обычно больше у самых старых из мочилоидов. Невезучие космоходы выяснили, что иногда часть используемого в качестве трофея корабля передает сигнал бедствия – эти сигналы заманивают навстречу их участи новых космоходов. Для сигналов используются вспышки света или волшебные предметы, передающие свет или энергию.

Мочилоиды спариваются каждые 50 лет. Результатом спаривания будет одно яйцо, отложенное на небольшом астероиде. Младенец мочилоид поедает астероид, занимая его место – к глубочайшему огорчению космических странников, продолжающих считать данное космическое тело безжизненным камнем. Во младенчестве мочилоид существо с 10 HD, которое может прорастать всего три рта на всем теле. Младенчество длится пять лет, после чего существо считается взрослым с 50 HD.

Мочилоиды доживают где-то до 6 тысяч лет, в основном наращивая диаметр на одну милю в сто лет.

Экология: Излюбленная пища мочилоидов это киндори и лучезарные драконы. Их естественные враги – космические карлики. Известно, что злые гуманоиды охотятся на младенцев мочилоидов, которых пытаются очаровать ради собственных злокозненных замыслов.

Кожу мочилоида можно использовать в качестве компонента заклинаний «камневорота» и «прогулки с Сусанином».

Най-чурр (Nay-Churr)

CLIMATE/TERRAIN:	Космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Звериный (1)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-2/4/7
MOVEMENT:	Fl 3 (E); см. ниже
HIT DICE:	От 15 до 25
THAC0:	См. ниже
NO. OF ATTACKS:	См. ниже
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Конвульсии
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (длина 200'+)
MORALE:	Нет
LEVEL/XP VALUE:	10,000

Най-чурр (не склоняется) это представители редкого и широко разбросанного вида, чье происхождение затеряно в древности. Эти существа курсируют в бурлящих вихрях флогистона, хотя иногда они встречаются и внутри хрустальных сфер. Они могут существовать в любой среде.

Строение тела у них слегка разнится, но все най-чурр обладают общими физическими чертами. Преобладающая особенность их тела, это твердый как камень, но все равно гибкий желудок в форме сужающегося цилиндра, когда он пуст. На одном конце существа расположено похожее на пасть отверстие (называемое зевом), в состоянии покоя примерно в форме вытянутого прямоугольника. Когда же существо кормится, зев расширяется в несколько раз по сравнению с обычными размерами – у самых крупных особей зев может достигать 500 футов в диаметре.

Разница в размерах (и HD) примерно соответствует следующей закономерности:

HD	**Длина**	**Диаметр зева (разверстого)**
15-17	200 футов	150 футов
18-21	300 футов	200 футов
22-24	400 футов	350 футов
25	500 футов	500 футов

Сражение: Нельзя сказать, что най-чурр вступает в бой – он практически безмозглый и ничего не знает о нападении. (Обычный бросок атаки все равно делается, чтобы выяснить, попало ли существо по чему-нибудь, с чем вошло в контакт). Однако он определенно может быть опасен для путешественников.

Най-чурр проводит жизнь, крейсируя в любой среде, где он окажется, проглатывая любой предмет или вещество, на который напорется, при условии, что находка будет достаточно мала, чтобы влезть в глотку. Предмет не повреждается при проглатывании – персонажи и корабли (два примера того, что может быть проглочено) могут путешествовать внутри желудка най-чурр неопределенно долго, а затем быть отрыгнутыми целыми и невредимыми. Сокровищем у него может быть что угодно, проглоченное на данный момент, от камней и обломков кораблей до неповрежденных и сохранивших полезность предметов, вплоть до целых кораблей.

Наиболее эффективная тактика для боя с най-чурр это просто избегать его. К счастью, поскольку это существо движется очень медленно и очень плохо меняет направление, увернуться от него обычно плевое дело. Если бой желаем или необходим (например, если внутрь най-чурр попал ваш товарищ), тогда наилучшим подходом будет ударить в чувствительную зону вокруг зева. Если у най-чурр из-за серии ударов по зеву останется 0 hp, он немедленно извергнет содержимое своего желудка и безвольно замрет на несколько недель, не двигаясь и не глотая.

Атакованный таким образом най-чурр не погибает. Единственный способ убить это существо – бить исключительно по желудку, пока у него не останется 0 hp, после чего желудок взорвется спустя 1d6 раундов, убивая най-чурр и причиняя 10d10 повреждений всем и всему внутри него и 5d10 повреждений всему прочему в радиусе 200 футов. (С точки зрения пребывающего в желудке най-чурр такое лечение хуже самой болезни).

Попытка сбежать, прорубаясь сквозь желудок изнутри, может привести к катастрофическим последствиям. Если внутреннюю стенку желудка повредить хоть в малейшей степени, у най-чурр моментально начнется инстинктивная паника и конвульсии – он будет мчаться вперед со скоростью 18, при этом неистово бросаясь из стороны в стороны. Любой предмет или существо внутри него будет швыряться с такой силой, что дальнейшее прорубание из желудка станет невозможным, а жертва будет получать 1d10 повреждений в раунд от столкновения с другими предметами и мусором.

Иногда най-чурр по собственной воле изрыгает содержимое желудка – всякий раз, когда он оказывается в воздушной оболочке предмета, непригодного для проглатывания, вроде планеты или крупного корабля (100 тонн и больше). Результатом будет ливень мусора в направлении плоскости гравитации корабля или планеты.

Ареал/Общество: Най-чурр это уроженцы флогистона, и именно там они наиболее счастливы (если такое слово можно употребить). Они могут бесконечно крейсировать, всасывая никогда не заканчивающийся и никогда не насыщающий эфир. Однако известно, что они вплывают в дикий космос через портал в хрустальной сфере (най-чурр не может самостоятельно проникать в хрустальную сферу).

Экология: Помимо безмозглой, хаотичной тяги проглатывать все, что встретится, най-чурр не играют никакой роли в экологии мультиверсума. Однако если после взрыва удастся подобрать достаточно крупный кусок желудка най-чурр, из него можно сделать кирасу, сохраняющую прижизненный АС -2.

Флог-ползун (Phlog-Crawler)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Жизненная энергия
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	5
THAC0:	Особое
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Особое
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Повреждается заклинаниями, огнем и волшебным оружием
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (длина 5'-7')
MORALE:	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	1,400

Флог-ползун – это такая флогистонная сущность. Он принимает вид куска флогистона и наслаждается полным доступом к дикому космосу. В поисках добычи для своего ненасытного аппетита он рыщет как в потоке, так и в диком космосе. Движется он, очевидно, попросту силой своего желания.

На расстоянии ползун выглядит плывущим в космосе небольшим облаком с восьмью поджатыми отростками (что делает его похожим на паука). Однако вблизи становятся различимыми вихрящиеся, радужные цвета флогистона. Из-за того, что флог-ползун не имеет ни определенного облика, ни какой-либо массы, он может свободно просачиваться даже сквозь малейшие трещины и расщелины. Внутри флогистона ползуна фактически невозможно различить на расстоянии свыше мили.

Сражение: Единственным движущим мотивом флог-ползуна служит голод. По причине его кажущегося беспредельным аппетита увидеть флог-позлуна означает подвергнуться нападению флог-ползуна. Существо атакует, входя в контакт с намеченной добычей и высасывая ее Силу. Ни один тип брони не защищает от такой атаки. Каждый раунд, который жертва находится в контакте с флог-ползуном, она должна делать спас-бросок от разящего дыхания. Неудача означает потерю 1 очка Силы. Падение Силы до 0 означает смерть. Если жертва умудряется убежать или убить ползуна, она восстанавливает Силу со скоростью 1 очко за ход.

Нападение на флог-ползуна это, в лучшем случае, трудное предприятие. Поскольку ползун не более чем туман, он иммуннен к немагическому оружию. Даже магическое оружие наносит пустячные повреждения, равные его премии (напр. *длинный меч+2* при успешном ударе нанесет 2 повреждения).

Помимо этого, единственный способ нанести повреждения флог-ползуну – это сжечь его или прибегнуть к заклинаниям. Однако перспективы применения этого метода и впрямь опасны. Любое пламя – волшебное или простое – соприкоснувшееся с флог-ползуном, может гарантировано его уничтожить, но при этом существо взрывается как огненный шар на 5 костей, нанося повреждения всем, кто окажется в радиусе равном удвоенной длине ползуна.

Пользоваться заклинаниями в борьбе с флог-ползуном – дело намного менее

опасное. Однако любой, соприкасающийся с ползуном, также подвержен всем воздействиям заклинаний, наложенных на ползуна. Например, если волшебник 3-го уровня накладывает «волшебный снаряд» на флог-ползуна, высасывающего одного из его товарищей, повреждения получат оба, ползун и товарищ.

Флог-ползун обладает способностью чувствовать открытое пламя, и не приблизится к нему. Если пламя зажечь во время сражения, существует 75% вероятность, что существо удерет из боя на максимальной скорости. Также маловероятно, чтобы он напал на большую группу лиц – разве что он долго не ел.

Если флог-ползун соприкоснется с объектом массой меньше тонны, воздушная оболочка объекта станет затхлой, а затем и ядовитой вдвое быстрее обычного.

Ареал/Обитание: Флог-ползуны одинаково встречаются и во флогистоне, и в диком космосе. Поскольку отдельные лица и маленькие группы – основная добыча ползуна – вряд ли сунутся во флогистон, флог-ползуны встречаются преимущественно в диком космосе. Из-за уязвимости перед дистанционными атаками и огнем, они стремятся прятаться среди скал и обломков кораблей, и атаковать с ошеломлением. Флог-ползун может прожить в атмосфере до 24 часов, но он редко в нее заходит.

Экология: Флог-ползуны не питаются ничем, кроме жизненной энергии живых существ. Они могут учуять жизнь на расстоянии нескольких миль, и автоматически нападут на любую небольшую группу людей (конечно, если у тех не будет открытого огня). Если существо умирает от голода, и давно – обычно несколько недель – не ело, оно атакует кого угодно, не заботясь о собственной безопасности.

У флог-ползунов нет известных природных врагов. Их жизненный цикл неизвестен, но кое-кто из великих мудрецов Торила выдвигает необоснованные гипотезы, что те практически бессмертны. В некоторых хрустальных сферах пойманные флог-ползуны (ну очень редкая штука, и впрямь) идут на изготовление могучего *зелья долголетия.*

Пираты Гит (Pirate of Gith)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Корабль/Военная
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	A (N)
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	20-40/Корабельный экипаж
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	7-11
THAC0:	Особое
NO. OF ATTACKS:	Разнится
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 6'-7')
MORALE:	Чемпион (16)
LEVEL/XP VALUE:	Особое

Когда гитианки, под водительством своей освободительницы Гит, сбросили рабское ярмо живодеров разума, эта ветвь их расы удрала не на Астральный план, а в арканный космос.

Пираты Гит, эти высокие доходяги, выглядят сущими скелетами гуманоидов, обтянутыми кожей от грязно-серого до тускло-желтого цвета. Длинные грязные волосы ниспадают на спины и на украшенное, инкрустированное драгоценностями оружие и доспехи, которыми они предпочитают пользоваться.

Сражение: Пираты Гит могут выступать в роли бойцов, магов или бойцов/магов, максимум 11 уровня в каждом классе. Обычно, боец с наивысшим уровнем будет капитаном корабля. Это высвобождает всех магов (одно- и мультиклассовых) для управления кормилом или боя.

Также, но редко, можно встретить и священников Гит (максимум 11 уровня). Редко попадаются бойцы/священники, почти всегда они будут капитаном своего корабля.

Сближаясь с неприятелем, пираты используют заклинания и любое имеющееся на корабле станковое оружие. В рукопашной они прибегают к разнообразному оружию, с доминированием мечей.

Действуя с небольших баз, укрытых на астероидах, пираты стремятся захватить любой корабль, который больше, быстрее или лучше вооружен, чем их собственный. Они лихорадочно пытаются захватить любой построенный эльфами корабль, попавшийся на их пути (см. ниже). Как результат, многие эльфийские армады объявили большие награды за головы пиратов-гитовцев.

Однако самую горячую ярость пираты приберегают для иллитидов. Пираты Гит, не мешкая, убьют всех встреченных живодеров разума. Также ни один гитовец никогда не ходил на захваченном корабле иилитидов.

Личный состав корабля варьируется, но, в общем, ориентируйтесь на следующее:
1 капитан (боец или боец/священник самого высокого уровня)
1 старпом (боец/маг или священник самого высокого уровня)
1 главный кормчий или колдун (warlock) (маг самого уровня)

Остальные члены экипажа будут поровну разделены между тремя основными

возможными классами.

Ареал/Общество: Пиратская философия проникла во все аспекты жизни. Сильнейший берет, что захочет. Каждый корабль очень важен для своего экипажа, поскольку он служит основным фактором, определяющим иерархию поселения. Это объясняет, почему пираты постоянно ищут лучшие корабли. Каждым поселением силой правит лучший корабль или коалиция лучших кораблей.

Будучи крайними изоляционистами, пираты Гит не живут ни с какими прочими расами – они могут даже попробовать учинить геноцид против расы, поселившейся слишком близко от них. Несмотря на то, что они пираты, стиль жизни этих гитовцев во всем структурирован и милитаризован.

Каждый взрослый член этой расы обладает следующими магическими способностями, каждая из которых применима трижды в день: «астральное заклинание», «предельный переход» и «ESP». Все функционируют как одноименные заклинания (наложенные заклинателем минимально возможного уровня). Эти врожденные способности также позволяют пиратам править кораблями с цепочными кормилами. Эти способности функционируют только в диком космосе, но не во флогистоне.

Самый опасный аспект этой расы – это комбинация вышеуказанных способностей, обладания главными и малыми волшебными кормилами, и уникальной органической структуры эльфийских кораблей. Когда гитовец сидит у кормила эльфийского корабля (мотылька и т.д.), он может использовать свои способности к «предельному переходу» и «астральному заклинанию», чтобы перевести весь корабль, со всем его содержимым, на Астральный план (это исчерпывает способности пирата к «астральному заклинанию» и «предельному переходу» на этот день). Это открывает пиратам лазейку для побега, и позволяет им ожидать на известных корабельных маршрутах, укрывшись в Астрале, перед тем как вернутся на Первичный Материальный план и устремиться в атаку. Пираты Гит могут использовать для таки целей только эльфийские корабли менее 50 тонн.

Этот спецманевр срабатывает только в диком космосе, но не во флогистоне. По этой причине пираты Гит никогда не преследуют добычу в этой среде.

Экология: Пираты Гит хищники, явно и несомненно. Им плевать в каком состоянии мясо, лишь бы не в окаменевшем. Некоторые из пиратских банд не чураются и каннибализма.

Плазмюк (Plasman)

CLIMATE/TERRAIN:	Любая земля, огненные миры, холодные звезды
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	9, Fl 12 (C)
HIT DICE:	12
THAC0:	9
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	2-16 или 3-18
SPECIAL ATTACKS:	Тепловой взрыв
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	H (рост 12')
MORALE:	Чемпион (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	8,000

Плазмюки – это своеобразные творения сумасшедших волшебников, призванные одновременно со стихийных слоев Огня и Земли. Диковинные и совершенно неестественные (даже с волшебной точки зрения) плазмюки постоянно воюют сами с собой. Внешне их внутреннее противоречие проявляется ужасным неистовым разрушением, которое, обычно, столь же опасно для их создателей, как и для всех прочих. В своем гневе они быстро разбиваются на материальные составляющие, огонь и землю, хотя те из них, кто добрался до огненных миров или звезд, могут обрести бессмертие в тех местах – ведь там стихийные слои Огня и Земли гармонично соединяются на Первичном Материальном плане.

Плазмюк – ужасающе существо, отдаленно человеческой формы, но гораздо выше. Его внешняя поверхность выглядит разбитой мозаикой раскаленных добела углей или камней, неестественно сложенных в форме человека. Изнутри полыхает огонь гончарной печи, невыносимый свет и язычки пламени, прорывающиеся меж камнями, танцующие по поверхности плазмюка в постоянном вихре смертельной, обжигающей жары. У них нет лиц, нет даже рта – питаются плазмюки просто соединяясь с камнем или металлом, плавя их и втирая в свое тело, либо поглощая пламя и горючие материалы (дерево, масло, ткани и т.д.), питая свой внутренний огонь.

Сражение: Плазмюк воюет с самим собой и со всеми существами, попадающимися ему на пути. Он не проявляет жалости, нападая, невзирая на ситуацию, мировоззрения или даже свои шансы на победу. Единственная форма атаки плазмюка – дубасить полыхающим кулаком. При попадании цель получает 2d8 дробящих повреждений от твердого как камень кулака плюс 2d6 повреждений от огня. Огненные повреждения также наносятся даже при обычном контакте с плазмюком.

Также у плазмюка есть особая атака, которой он может пользоваться раз в ход. Если плазмюк проведет целый раунд не атакуя, в следующем раунде он может сконцентрировать свой внутренний огонь во взрыве сильного жара. Такая взрывная атака обжигает жертвы в радиусе 5 футов на 3d6 повреждений, от 5 до 10 футов – 2d6 повреждений, от 10 до 20 футов – 1d6 повреждений (все жертвы могут сделать спас-бросок от заклинаний, получив лишь половину повреждений).

В бою плазмюка нельзя повредить оружием с зачарованностью меньше чем +2. Из зачарованного оружия колюще-режущее (типы P и S) наносит только половину повреждения текучему расплавленному камню внешнего панциря плазмюка. Огненные заклинания на плазмюка не действуют. Ни одно обычное средство пожаротушения на Первичном Материальном плане не в силах повредить плазмюку. Заклинания магического холода и воды наносят обычные повреждения. Заклинания, изменяющие камень, работают как обычно. Полный галлон воды, вылитый на плазмюка, причиняет 1d6 повреждений.

Ареал/Общество: После призыва плазмюки не испытывают никакой лояльности к своим создателям, нападая на них с той же готовностью, что и на всех прочих. После того, как создатели прекращают концентрацию на плазмюках, те живут еще 1d6 дней. После чего снова разваливаются на горячие угли от дерева и огня – материалов, из которых создают плазмюков.

Если плазмюку удастся достичь огненного мира или звезды, прежде чем прогорит, он сможет жить там бесконечно долго. По-прежнему озабоченный и свирепый, он отправляется в космос поблизости от своего жилища, где и парит, поджидая путников, чтобы обрушить на них свою пылающую ярость.

Экология: В любой экосистеме у плазмюков нет каких-либо целей. Они вносят одну лишь смерть и разруху. Для любых частей плазмюков неизвестно никаких применений.

Плазмоид, общая информация (Plasmoid, General)

Плазмоиды – это группа существ, не имеющих заданной формы. Космические мудрецы теоретизируют, что простая амеба магическим образом развилась в различные илы, слизи и студни, а те в свою очередь развились в разновидности плазмоидов. Все плазмоиды могут по желанию изменять форму.

Биология плазмоида: Плазмоиды необычайно ловкие, они могут манипулировать каждым волоконцем своего существа. Спящий или пребывающий без сознания плазмоид утрачивает свою жесткость и растекается по окружающей местности. Для плазмоида это может таить немалые опасности, поэтому они весьма тщательно выбирают место для сна.

Плазмоиды могут манипулировать волокнами своего тела, формируя внутренние карманы для переноски предметов, конечности, служащие ногами, руками, хвостами, головам и т.д., и воздушные полости, которые можно сжимать, издавая звук.

Нервная ткань плазмоида сгруппирована в узлы, именуемые ганглиями. Их можно настроить на улавливание света, тепла, текстуры, звука, боли и вибраций. Плазмоиды могут частично обнажать ганглии, увеличивая их чувствительность. Таким образом, они могут слышать полет бабочки за 100 ярдов, а могут полностью скрыть отвечающие за слух нервы, становясь глухими. Однако, если они слушают бабочку, и кто-то издает звук громкостью с разговорную речь, весьма вероятно, что ганглии будут повреждены, ведь у них нет встроенной защиты как у обычных ушей. Поэтому плазмоиды обычно настраивают свои чувства на обычный (человеческий) уровень, изменяя их только в крайнем случае.

У плазмоидов нет внутренних органов в нашем понимании этого слова. Их тела состоят из волокон, общих клеток, плазмы, выделяющих мешочков и нервов. Они могут манипулировать своими волокнами, чтобы те функционировали подобно мышечной ткани. Общие клетки могут образовывать внутреннее и внешнее покрытие, и полости. Полости заполняются носимыми предметами, кислотой для пищеварения и атаки, пищей, водой, жидкостью для твердости и воздухом для функционирования тела (дыхания) и речи. Плазмоиды разговаривают, пропуская воздух через сжимаемые тубулярные полости. Плазма служит для транспортировки телесных жидкостей, энергии к мышечным волокнам и т.д. И наконец крошечные выводящие мешочки преобразуют переваренную пищу в химикалии – кислоту, энергетические компоненты и т.д.

Единственный постоянный орган у плазмоида это мозг, представляющий из себя просто гигантскую массу нервной ткани наподобие огромного ганглия.

Дышат плазмоиды, впитывая кислород обнаженной плазмой. Т.е. им необходимо открыть для доступа воздуха слизистый участок. Едят они, окружая пищу наподобие амебы. Поэтому необходимости в настоящем рте у них нет. Однако для них совсем не редкость формировать полость, аналогичную ротовой, просто, чтобы не шокировать представителей прочих рас, и для защиты своей плазмы. Поскольку они могут хранить воздух внутри своих тел, то могут «задержать дыхание» на один час. Более того, благодаря иммунитету к ядам и прочим токсинам воздух любого качества считается для них на одну категорию лучше.

Большинство плазмоидов обладают способность формировать определенный телесный покров. Для каждого вида этот покров свой.

Испражняются плазмоиды, просачивая отходы жизнедеятельности из пор. Этому процессу свойственна непрерывность, из-за чего за плазмоидами все время образуется слизистый след. Поскольку запаха они не чувствуют, им очень трудно понять, почему все прочие расы питают к подобному поведению такое отвращение.

Все плазмоиды размножаются, объединяясь с другим представителем своего вида, обмениваясь ДНК, а затем, через любое угодное время (от мгновения до многих лет спустя), они просто делятся пополам. Один плазмоид будет оригинальной особью, второй будет почти точной копией с тем лишь исключением, что начинает он только с основными знаниями (из тех, что родитель сможет с ним разделить).

Плазмоиды могут менять не только форму, но и массу. Достигается это за счет поглощения большого количества еды и питья, отчего они растут как водяной пузырь. Под этот больший размер они могут создать больше волокон, нервов и клеток. Естественно, это требует времени, совсем как и человеку нужно время, чтобы набрать вес. Ужимание же происходит практически мгновенно – плазмоид просто делится, оставляя кляксу ненужного телесного материала.

Крупный плазмоид может несколько месяцев обходиться без еды, но жидкость он должен поглощать хотя бы раз в день, иначе начнет высыхать (1d8 повреждений в день).

Так как плазмоиды могут менять состав своих волокон, они также могут и менять свою силу. Если они сведут все свои волокна в одну крупную мышцу, то смогут поднимать огромные веса.

Из-за своего жидкого содержимого плазмоиды очень тяжелые.

Сражение: У всех известных плазмоидов иммунитет к болезням и всем видам ядов. Кислота в не огромных (меньше бочки) количествах им не вредит. Основанные на холоде атаки, если холод не экстремальный, всего лишь замедляют их. Жар причиняет плазмоиду огромные повреждения, так как высушивает его. Если у плазмоида нет защитной оболочки, то сухое окружение (вроде пустыни) причиняет ему 1d8 повреждений каждый день.

Плазмоиды могут атаковать многочисленными конечностями. При желании, он может держать в них оружие. Необычайный контроль над своим телом позволяет плазмоиду атаковать без штрафов базовым количеством рук. Однако каждая дополнительная рука дает кумулятивный штраф -2 к броску атаки каждой рукой. Руки с щитами также считаются атакующими. Ноги и прочие неатакующие конечности, сколько бы их ни было, не считаются. Каждый щит понижает АС плазмоида на 1.

Обычно плазмоиды лучше всего обращаются с дробящим (тип В) оружием, потому что именно оно эффективнее всего против самих плазмоидов. Колющее оружие (тип Р) они презирают. Также они предпочитают не носить доспехов, потому что это мешает их способности к трансформации, но при этом широко пользуются щитами.

Ареал/Общество: Большинство обществ плазмоидов кланового типа. Внутри клана существует иерархия, но она редко поддерживается силой или получает внимание. У плазмоидов очень крепкие связи с остальными сородичами. Очень редко плазмоиды из враждующих лагерей будут напрямую драться друг с другом. Космические мудрецы выдвинули теорию, что это потому, что каждый из видов плазмоидов произошел от единого первоначального плазмоида, а потому все плазмоиды одного вида – это клоны друг друга.

Плазмоиды любят сокровища и власть. Поэтому поиск приключений привлекает их внимание, в особенности в космосе с его бесконечными возможностями. Плазмоиды обожают философские дебаты, рассказ историй и обычно находят себя на политическом поприще, благодаря своей способности почти без устали говорить ни о чем неограниченно долго.

Плазмоидов легко завлечь и почти так же легко очаровать. Они по-детски любознательны, из-за чего часто попадают в нежелательные ситуации. Последняя дурная привычка плазмоидов – это их склонность случайно съедать (поглощать) предметы, иногда очень важные для других.

Преданность плазмоидов вошла в легенды. Отсюда и пословица: «Если хочешь найти друга, который не отцепится от тебя в пустоте, возьми плазмоида». Однако это вовсе не означает, что им чужд обман.

Экология: Аппетит у плазмоидов почти как у падальщиков. Поскольку ни вкуса, ни запаха они не чувствуют, к болезням, ядам и большинству кислот у них иммунитет, то и едят они практически все. Не перевариваемые вещества попросту будут выведены позже. Телесные кислоты плазмоидов достаточно сильны, чтобы есть все, кроме металла, камня и стекла. В действительности первый выход плазмоидов в космос провалился

потому, что они пошли на деревянном судне, которое механически «сжевали» от скуки. На органические эльфийские корабли ход плазмоидам закрыт.

Единственный естественный враг плазмоидов это вызывающий у них большой страх бурбур. Само собой, заодно они, как правило, не любят и большинство огнедышащих существ.

Плазмоид, деГлиш (Plasmoid, DeGleash)

CLIMATE/TERRAIN:	Не аридный/Любая
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Семья
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Падальщик
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	K, L, M (D)
ALIGNMENT:	Любой (злой редко)
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	8
THAC0:	13
NO. OF ATTACKS:	1-4+
DAMAGE/ATTACKS:	1d8 или оружием +3
SPECIAL ATTACKS:	Грохот, поглощение
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M-H (по разному)
MORALE:	Средняя (10)
LEVEL/XP VALUE:	10,000

Общую информацию об этой расе см. «Плазмоид, общая информация».

ДеГлиш – это крупные влажные кляксы, предпочитающие кеглеобразную форму (толстое основание с сужающейся верхней частью). Цвета они от белого до кремового и все время раскачиваются и подпрыгивают. Ногами предпочитают не пользоваться, передвигаются, перетекая основанием по поверхности, что могут делать со скоростью MV 9. Также предпочитают формировать ровно столько рук, сколько нужно для текущей задачи (поэтому у них нет рук, когда они ничем не манипулируют). Руки, как правило, короткие и похожие на стебельки. Под глаза используются два скопления ганглий, обычно размещаемых высоко на теле. Слуховые нервы, как правило, разбросаны по всему телу. Отходы непрерывно выделяются сквозь наружную мембрану осмотическим процессом. Ротовое отверстие формируется редко.

ДеГлиш может отрастить четыре руки Силой 18(01)-18(50). Если все его мышечные волокна свести в один медленный мускул (не для атаки), он сможет на короткое время (1d4 раунда) поднять 10,000 фунтов.

Формируемые отростки могут быть и крошечными, до 1/16 дюйма в диаметре. Создавать или поглощать конечности деГлиш могут с той же скоростью, с какой человек шевелит рукой. У них такой совершенный контроль над своим телом, что наброшенная на них сеть медленно пройдет сквозь тело плазмоида, буде он того пожелает (он просто разъединяет нервы и мышечные волокна там, где проходят веревки сети, затем вновь их соединяя).

Наименее пластичная часть деГлиш это его мозг, но даже и его можно быстро сжать в трубку диаметром пять дюймов и длиной один фут. Потратив же несколько часов, деГлиш может медленно вытянуть свой мозг так, чтобы он прошел в отверстие всего один дюйм диаметром (самое узкое отверстие, в которое может пройти деГлиш).

ДеГлиш человеческих размеров (размер M) может достаточно вытянуться, чтобы достать что-нибудь на высоте 50 футов (крупные – размер L – могут дотянуться до 75 футов, а огромные – размер H – до 100 футов). Чтобы истончиться до такой степени, требуется один раунд. Аналогично, деГлиш может пройти через отверстие футового

диаметра за один раунд. На меньшие отверстия уйдет больше времени, вплоть до нескольких часов на норку в один дюйм.

ДеГлиш может выделять вещество на основе кальция, которое быстро застывает и формирует вокруг него раковину. Оно слишком хрупкое, чтобы влиять на АС, но очень полезно, чтобы не дать растечься во время сна. Проснувшись, деГлиш попросту поглощает раковину.

Внутри своих тел они могут переносить до 1,200 фунтов предметов, если суммарный объем багажа не превышает кубического ярда. Сами деГлиш весят 2,000, 4,000 и 8,000 фунтов (размеры M, L и H соответственно). Они не могут прыгать, но могут взбираться на стены с вероятностью успеха 90%.

Сражение: В бою деГлиш может без штрафов использовать 1d4 рук. Каждая дополнительная рука дает штраф -2 для всех рук. Атаковать они предпочитают двумя кулаками, две другие ложноножки держат щиты (АС 0). Они могут с полной силой ударить противника на расстоянии до 8 футов (большие расстояния уменьшают повреждения на 2 очка за фут).

Перед боем и во время его деГлиш приходят в большое возбуждение. У этого вида плазмоидов есть привычка грохотать в это время. Услышавшие этот ужасный звук противники должны выполнить спас-бросок от окаменения, иначе их возьмет жуть да оторопь (штрафы к АС +2, боевым броскам -2). Если деГлиш потратит один раунд на концентрацию, он может издать такой кошмарный грохот, что все в радиусе 20 футов должны будут выполнить спас-бросок от паралича, иначе оглохнут на 1d20 раундов (штраф АС +2). И, наконец, деГлиш могут обволакивать врагов, которые хотя бы на один размер меньше их самих. Для этого требуется бросок атаки, игнорирующий доспехи жертвы (учитывается только Ловкость). Поглощенная жертва каждый раунд получает 1d8 повреждений от переваривания. Более того, деГлиш может сконцентрироваться, чтобы собрать свои мышечные волокна вокруг беспомощного противника, удерживая его с Силой 20 и причиняя каждый раунд дополнительные 8 повреждений. Если он не удерживает жертву, та может освободиться, сделав успешный бросок сгибания решеток. Удерживаемая жертва должна сделать три успешных броска сгибания решеток подряд. Ну и само собой, для поглощенных существует угроза задохнуться.

ДеГлиш не получает повреждений от колющего (тип P) оружия, половину от режущего (тип S) и полные повреждения от дробящего (тип B). Огонь причиняет удвоенные повреждения. Основанные на холоде атаки замедляют их MV на 1 за каждые 10 костей повреждения.

Как и все плазмоиды деГлиш иммунны к болезням и всем типам ядов. Повредить им можно только кислотой, причиняющей свыше 30 повреждений в раунд.

Хорошим АС деГлиш обязан своей способности переформировывать тело, уходя от удара. Он может даже открыть в себе сквозное отверстие.

Ареал/Общество: См. «Плазмоид, общая информация».

Экология: См. «Плазмоид, общая информация».

Плазмоид, дельНорик (Plasmoid, DelNoric)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Семья
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Падальщик
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	K, L, M (D)
ALIGNMENT:	Любой (добрый редко)
NO. APPEARING:	2-8
ARMOR CLASS:	3 (8)
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	5
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	1-3+
DAMAGE/ATTACKS:	1d6 или оружием +2
SPECIAL ATTACKS:	Визг, кислота
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	5%
SIZE:	S-L (по разному)
MORALE:	Стойкий (12)
LEVEL/XP VALUE:	4,000

Общую информацию об этой расе см. «Плазмоид, общая информация».

ДельНорики предпочитают низкую, приземистую дву- и более ногую форму. Руки и ноги у них почти одинаковы. Предпочитают руки-варежки, круглые, как у слонов, ноги и голову без шеи. У них два слуховых и два зрительных ганглия, которые размещаются в голове там же, где у большинства двуногих. Также они формируют ротовое отверстие и даже иногда отращивают маленькие, похожие на носы отростки (хотя запахов они и не чуют).

От прочих плазмоидов дельНориков отличает их покрытие. Они могут формировать жесткую кожистую шкуру толщиной полдюйма. Шкура это просто сеть, сплетенная из мышечных волокон, которым они позволяют высохнуть. Когда она становится толще, то часто трескается там, где дельНорик сгибается. Обычно дельНорики выглядят, как будто с их тел свисают широкие полоски кожи. Цвет их покрытия от серого до коричневого.

У дельНориков плазмы намного меньше, чем у большинства плазмоидов. По этой причине им требуется больше времени на трансформацию. Типичный отросток требует полного хода концентрации. Покрытие не позволяет им перетекать, поэтому дельНорики формируют для передвижения ноги. Покрытие также не позволяет сформировать отросток диметром меньше пяти дюймов. Без покрытия можно сформировать отросток диаметром один дюйм. Если им требуются пальцы, они прорывают отверстия в покрытии и вытягивают незащищенные отростки. Мозг дельНорика нельзя сжать меньше, чем до диаметра пять дюймов.

ДельНорики могут удерживать вес 12,000 фунтов несколько часов, когда находятся в покрытии.

Обычно у них на телах есть несколько похожих на губы мест. Они открываются в покрытые кожей карманы, в которых дельНорики держат свое имущество. Они могут переносить до 1,000 фунтов багажа. Однако, поскольку из-за дефицита объема этот груз должен быть очень компактным, такой вес переносится редко.

ДельНорики малого размера могут вытягиваться вверх до высоты десять футов (15 футов для человеческого размера и 20 футов для крупных).

Покрытие дельНориков защищает их от высыхания, поэтому они могут искать приключения даже в пустынном климате. Также оно позволяет им спать, лишь слегка утрачивая форму.

Сражение: ДельНорики могут использовать для атаки и защиты 1d3 конечностей без штрафа. Каждый дополнительный отросток дает кумулятивный штраф -2, общий для всех плазмоидов.

Сконцентрировавшись (никаких других действий в раунде), дельНорики могут «вдохнуть» большой объем воздуха, а затем с силой выдувать его через небольшое отверстие (обычно через свой псевдорот) следующие 1d4 раунда. При этом издается протяжный визг, требующий спас-броска от паралича, иначе он причинит 1d4 повреждений всем, кто его слышит в радиусе 20 футов (даже другим дельНорикам).

Далее, весь свой запас пищеварительной кислоты дельНорики хранят в одном внутреннем контейнере. Обычно они формируют трубку, выходящую из их тела в подходящем месте, и выплевывают эту кислоту на противника. Для этого требуется полная концентрация. Кислоту можно выплюнуть струей на расстояние до 20 футов для поражения одного противника, или ее можно разбрызгать туманом на всех, кто окажется в конусе длиной десять футов и шириной на конце пять футов. Струя причиняет 2d10 повреждений, а конус 3d4 повреждений каждой жертве. Чтобы попасть струей, дельНорик должен сделать обычный бросок атаки, в то время как жертвам конуса всего лишь дозволен спас-бросок от разящего дыхания, чтобы получить половину повреждений. Атаку кислотой можно делать лишь раз в два часа.

У дельНориков медленная реакция – своим АС они обязаны в основном прочной, толстой шкуре. Без покрытия их АС всего 8.

ДельНорики получают половину повреждений от колющего и режущего оружия (типы P и S), и полные повреждения от дробящего оружия (тип B). Более того, благодаря толстой шкуре они получают лишь половину повреждений от основанных на огне атак (зато без шкуры они получают двойные повреждения). Каждые 20 очков повреждений холодом замедляют их MV на 1 (без шкуры каждые 10 очков). Кислота в любых количествах повреждений не причиняет.

Ареал/Общество: ДельНорики особо враждуют с деГлиш, которых называют «мягкие». Им по душе не только карлики, но и алчность карликов к золоту.

Экология: ДельНорики едят все, хотя по некоей неизвестной причине (не из-за вкуса или запаха) им особо нравится мясо. Шкуры дельНориков пользуются спросом, потому что служат для изготовления кожаных щитов и кирас. Подобные доспехи весят вдвое меньше металлических доспех, но обладают той же прочностью.

Плазмоид, Онталак (Plasmoid, Ontalak)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой отдаленный
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Когда кто-то приближается
DIET:	Падальщик
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	A
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	3
HIT DICE:	16+
THAC0:	10
NO. OF ATTACKS:	1 или несколько
DAMAGE/ATTACKS:	1d8 HP или 2d10 hp
SPECIAL ATTACKS:	Кислота
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	10%
SIZE:	G (как у корабля)
MORALE:	Чемпион (17)
LEVEL/XP VALUE:	17,000

Онталаки могут создавать покрытие из мышечной ткани, обладающее плотностью любого материала от меди до одежды. Они научились создавать покрытие, привлекающее тех, кем они питаются.

Обычная тактика онталака в диком космосе – сформировать покрытие, напоминающее разбитый корабль. Проходящие мимо искатели космических приключений часто останавливаются, чтобы осмотреть обломки и разграбить их. Когда онталак узнает, что рядом есть кто-то еще, он ждет, пока корабль не подойдет достаточно близко, чтобы атаковать или высадить абордажную партию. После чего онталак атакует с единственной целью разжиться едой.

В свободное от боев время онталак впадает в спячку. В ней он может лежать годами от одной еды до другой.

Онталаки могут вытягивать псевдоподии до границы своего воздушного пузыря. Самый мелкий из когда-либо встреченных онталаков был с 16 HD и размерами с корабль класса «оса» - большинство же особей более крупные.

Онталаки создают внутри себя большой шар – когда его обливают сильно концентрированной кислотой онталака, он действует как главное кормило. Онталаки могут перемещаться по земле как деГлиш, но их размеры делают такое перемещение медленным (скорость 3).

Сражение: Онталаки атакуют гигантскими псевдоподиями, выходящими из люков, трещин в палубе и прочих мест созданного ими «корабля». Каждая псевдоподия причиняет 2d10 повреждений. Количество таких конечностей, которые может отрастить любой конкретный онталак, равняется средней численности экипажа корабля, под который он маскируется. В лучшем случае онталак может атаковать противника человеческих размеров всего лишь двумя псевдоподиями. Его атаки проводятся с THAC0 10, потому что онталак видит своих противников через множество крохотных нервных окончаний, разбросанных по всей поверхности псевдоподии подобно волоскам, и дающим довольно расплывчатую картину.

При не модифицированном броске атаки 20 онталак хватает своего противника. В этом случае участь жертвы определяется броском 1d4:

1. Псевдоподия втягивается, а жертва поглощается для переваривания.

2. Вышвыривает в космос.

3. Вытягивает псевдоподию к краю воздушной оболочки и роняет (повреждения от падения).

4. Колотит жертвой об палубу и по противникам (2d10 повреждений).

Поглощенная жертва получает 2d20 кислотных повреждений в раунд, и спасение практически невозможно. Запертый внутри онталака может атаковать лишь кинжалом или еще меньшим оружием, если он был в руке.

Онталак также может прокачивать свою пищеварительную кислоту через специальную псевдоподию, которая у него всегда наготове. Эта псевдоподия напоминает шприц и может прикрепляться к обшивке вражеского корабля. Прикрепившись, она наносит 1d6 HP повреждений в раунд, если полностью сосредотачивается на атаке. Онталаки часто хватают корабль остальными псевдоподиями и подтаскивают его поближе.

Большинство псевдоподий онталака от одного до трех футов диаметром, а потому отрубить их можно лишь *бурлатным* (стрижальным) *мечом* или *мечом остроты*. Для того чтобы заставить любую из псевдоподий прекратить действовать, необходимо убить самого онталака.

Колющее оружие (тип P) не причиняет онталакам повреждений, режущее (тип S) причиняет половину повреждений, а дробящие (тип B) наносит полные повреждения. Основанные на огне атаки наносят двойные повреждения. Основанные на холоде атаки никакого эффекта не имеют. Как и все плазмоиды, онталаки иммунны к ядам и заболеваниям. Также у них полный иммунитет к кислоте.

Кораблевидное покрытие онталака обладает теми же TTX, что и настоящий корабль этого типа (очки корпуса, SR 2, маневренность D, спас-броски как у мягкого металла). Если покрытие уничтожить, онталак втягивает все псевдоподии и покрывает себя толстым слоем густой как деготь кислоты (1d12 повреждений за каждый раунд контакта). Также он пытается уйти на своем кормиле, если есть возможность. Обратите внимание, все повреждения по фальшивому корпусу считаются как обычно и засчитываются самому онталаку. Однако, в них вносятся поправки с учетом плазмоидной природы онталака (например, баллиста, как колющее оружие, повреждений ему не наносит).

Ареал/Общество: Онталаки редко встречаются друг с другом, разве что для размножения. Докладывают, что раз в год глубоко в диком космосе собираются корабли-призраки.

Онталаки могут маскироваться и под другие предметы, например деревянный дом в лесу, корабль-призрак в открытом море, а иногда и дом с привидениями. Иногда онталаки поглощают свое покрытие и действительно живут в настоящем покинутом корабле или доме.

Экология: Как и все плазмоиды, онталаки едят практически все, что могут переварить. Если онталак погибает, он выпускает кислоту, причиняющую его покрытию повреждения, равные половине его очков корпуса.

Дутик (Puffer)

CLIMATE/TERRAIN:	Любая космос
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Высокий (13-14)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	15 (только для активного состояния)
HIT DICE:	9
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	1-12/1-6
SPECIAL ATTACKS:	Ядовитое жало
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Стандартное
SIZE:	H (длина 12') в активном состоянии G (диаметр 20’-40’) в спячке
MORALE:	Фанатик (18)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Дутик – существо выносливое, оно может годами переносить тяготы дикого космоса, находясь в состоянии спячки. Но когда оно приземляется на астероид или корабль и становится активным, оно может превратиться в ужасную машину для убийства, часто оставляющую после себя пустошь.

В состоянии спячки дутик напоминает туго натянутый воздушный шар – гладкая сфера, плывущая в диком космосе. Он может достигать диаметра до 40 футов, либо быть вдвое меньшим, в зависимости от того, как долго он спит. При ближайшем рассмотрении его гладкая кожа явно отличается от астероида или иного природного объекта.

В активном состоянии дутик напоминает помесь крокодила и скорпиона. Имеет пасть, полную зубов, и ядовитое жало на хвосте, который держит загнутым над спиной, готовый ударить по врагу в любом направлении.

Дутик может медленно передвигаться в диком космосе, выпуская небольшую струйку воздуха. Конечно же, он не может достигнуть скорости волшебного путешествия, но может почувствовать любой корабль или другой большой объект на расстоянии 100 миль. Дутик медленно приближается к объекту и, если может его настичь, приземляется и немедленно выходит из спячки.

Дутик может предпринять около 5-10 попыток куда-то приземлиться, прежде чем у него иссякнет запас воздуха. Если такое произойдет до того, как он сможет сесть, дутик умирает в космосе, не оставляя потомства.

Сражение: Дутик может сражаться только в активном состоянии. Если персонажи настигают его в диком космосе, его можно убить в состоянии спячки. На самом деле, если его убить, тело дутика становится ценным источником воздуха. Однако, как только дутик вступает в контакт с более чем одной тонной воздуха, он становится активным.

Укус дутика причиняет 1d12 повреждений, жало – 1d6. Кроме того, если ужаленный не сделает спас-бросок от яда, он погибнет.

Ареал/Общество: Большую часть своей жизни дутики проводят в крайнем отшельничестве, в вечном мраке и холоде дикого космоса за границей самой внешней планеты. Однако раз в жизни дутик старается приземлиться. Приземлившись, он должен

убить какое-нибудь существо, чтобы отложить в него яйца. Отложив их, возвращается в дикий космос умирать.

Яйца проклевываются через три-четыре недели, выпуская 1d100 крошечных, активных дутиков в ту окружающую среду, в которой их поместила фортуна (у каждого 1 hp, AC 10, THAC0 19).

У этих крошек уже есть жала, столь же смертоносные, что и у взрослых. Каждый из них ищет теплокровное животное, которое пытается зажалить до смерти. Если повезет, маленький дутик пожирает жертву, при этом быстро вырастая.

После еды он медленно начинает вдыхать воздух, раздуваясь до спящего шара 30-40 футов в поперечнике. После чего, стравливая воздух, медленно взмывает в дикий космос на тактической скорости, проводя там следующие несколько лет, а то и десятилетий.

Экология: Дутики питаются мясом, и в качестве жертв высматривают существ человеческого размера или крупнее. Они могут расти и откладывать яйца и в меньших существ, но в обоих случаях понадобится много маленьких жертв вместо одной доброй туши в 150-200 фунтов.

Дутики не могут пережить падения из космоса на полноразмерную планету, также их воздушная струя не может вывести с планеты в космос. Таким образом, они ограничивают свою активность кораблями, астероидами и прочими малыми объектами в космосе.

К'нидар (Q’nidar)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос/Умеренный и субарктический
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Свет и жар
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	-1 (3)
MOVEMENT:	Fl 16 (C); см. ниже
HIT DICE:	6-8
THAC0:	6 HD: 15 7-8 HD: 13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к жару, пламени
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	H (длина 12'-15')
MORALE:	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	1,400

К'нидары – похожие на летучих мышей существа, часто встречающиеся в теплых районах дикого космоса в поисках еды. Выглядят как гигантские летучие мыши с полукристаллической шкурой (в чем-то похожей на шкуру лучезарного дракона). К'нидары питаются жаром и светом, которые визуально постоянно изгибаются вокруг них и сквозь них – при взгляде издали эти узоры жара и света тянутся за к'нидарами, напоминая газовый шлейф. Первыми, кто повстречал этих существ, были дракони, которые назвали их «к'нидарами» или жароедами. Все прочие расы в космосе обычно ссылаются на этих существ как на «газовых летучих мышей».

К'нидары обладают уникальной формой общения – они «разговаривают» посредством термального дыхания, которое прочие к'нидары без труда обнаруживают и понимают. И хотя они питаются жаром и светом, они не всегда встречаются возле огненных небесных тел – чересчур обильный фоновый жар путает им чувства и речь.

Сражение: К'нидаров влечет к летучим кораблям свет, активность и собственное любопытство. В прошлом к'нидары принимали корабли за других газовых летучих мышей и «говорили» с кораблями с катастрофическими последствиями.

Дыхание к'нидара необычайно жаркое. В пустоте оно безвредно, но, попав в воздушную оболочку корабля, воспламеняет на своем пути воздух и любые горючие материалы, с которыми соприкоснется. Разящее дыхание представляет конус огня длиной 30 футов и шириной на конце 10 футов. Любой, попавший в область огня, получает 2d12 повреждений, а все горючие материалы должны выполнить спас-бросок, чтобы не загореться. Дыхание также причиняет 1d3 повреждений корпусу (HP) (только для деревянных и органических корпусов).

Газовые летучие мыши обычно ждут, пока вызванные ими пожары не достигнут 5-очковой интенсивности (5 HP повреждений в раунд), после чего начинают поглощать жар и свет от огня. Этот процесс загасит пламя через два раунда. Таким образом, летучие мыши погасят любой начатый ими пожар, но только если дать им такую возможность. Если напасть на нее во время «разговора», газовая летучая мышь *закричит* на корабль,

причиняя дополнительные 1d12 повреждений дыханием и добавочное очко повреждений корпуса. Кричать она будет до тех пор, пока ее не перестанут отвлекать от еды.

Ареал/Общество: К'нидары путешествуют выстроившись в линию, чтобы питаться тепловыми шлейфами вожака стаи. Их полет в диком космосе беспорядочен, поскольку их сбивают с толку фоновые тепловые потоки. Газовые летучие мыши выучили, что много еды можно получить, заговорив с летучими кораблями, а потому они часто встречаются вдоль космических маршрутов и торговых путей. Они бесхитростные и нежелающие зла существа, однако относятся к вызывающим наибольший страх монстрам пустоты.

К'нидары способны лететь со скоростью волшебного путешествия (SR 3), но только после того, как поглотят большое количество жара и света. Если проходящий корабль вынудит к'нидара сбросить скорость волшебного путешествия, ему потребуется «пища», чтобы сохранить скорость, и он начнет дышать на корабль, чтобы получить необходимые жар и свет. Кндарам редко требуется поглотить больше 5 или 6 очков энергии жара, чтобы вернуться к скорости волшебного путешествия.

Во флогистоне к'нидары практически не встречаются за исключением редкой кристаллической формы (см. «Экология»). Во флогистоне их дыхание создает постоянный огненный шар вокруг к'нидара, убивая его из-за перенасыщенности жаром. Подобная гибель приводит к изменению кристаллической структуры, и тушка такого к'нидара может послужить для создания *хрустального шара*. Подвергнутые огненным шарам с большим HD, чем их собственный, к'нидары поглотят весь жар и свет, образуя аналогичный кристалл.

Экология: Шкуры к'нидаров служат действенными компонентами для основанных на жаре и свете заклинаний. Нагретые чешуйки очень хорошо излучают свет. За исключением к'нидаров, погибших вдоль торговых линий, их останки встречаются редко.

Следуя некоему расовому инстинкту, умирающий к'нидар пикирует к ближайшей звезде, впитывая жар и свет, пока его тело полностью не кристаллизуется. Часто такие кристаллические тела просто втягиваются в звезду, но некоторым удается спастись. Получившийся кристалл реагирует как волшебное кормило, поглощая не только жар и свет, но и магию. Из кристаллических останков можно вырезать небольшой стульчик, служащий малым кормилом.

Растипед (Rastipede)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Гнездо
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	G (R, U)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-6
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	5
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d10
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Стандартное
SIZE:	M (длина 6')
MORALE:	12
LEVEL/XP VALUE:	270

Растипеды это похожие на насекомых существа, которых можно встретить практически где угодно, обычно в обществе самых разных других существ. Тело растипеда покрыто твердым панцирем, дающим хороший АС. Это довольно удачно, потому что необычная форма тела не позволяет им носить какие-либо стандартные доспехи.

У растипедов длинная нижняя часть тела. Восемь ножек позволяют им шнырять довольно проворно. Торс у них отдаленно напоминает человеческий, с двумя руками. Изумленные космоходы считают их разновидностью насекомых-кентавров.

Две антенны на голове растипеда наделяют его очень острым нюхом. Таким острым, что находящееся за ним существо не может застать растипеда врасплох, если оно испускает хоть какой-то запах. Также растипеды обоерукие и с шарнирными суставами.

Сражение: Растипеды могут использовать весь ассортимент оружия, доступного людям. Их специальность – длинные луки, разработанные и применяемые конкретно их расой. У этих длинных луков дальность 10/20/30, и стрелы из них причиняют 1d12 повреждений.

Однако растипеды от природы миролюбивы – вот поэтому в бою они предпочитают стрелковое оружие. Также скорость этих инсектоидов позволяет им избегать многих неприятных столкновений.

Ареал/Общество: Растипеды появляются из яиц, откладываемых королевой, живущей, по слухам, глубоко под землей в уединенной пещере, где у растипедов гнездо. Растут растипеды с сильным чувством долга и ответственности перед гнездом и общиной. Все растипеды хорошо знакомы с литературой своей расы, коя довольно обширна, и математикой.

В гнезде может находиться 100-600 особей, половина из которых незрелые и неспособные к бою. Однако взрослые фанатично настроены защищать гнездо, ставя это превыше всего.

Многие растипеды изучают магические науки. Примерно 1 из 6 встреченных растипедов будет магом 1-4 уровня. Несмотря на то, что неизвестен ни один растипед, знающий заклинания выше 2-го круга, они обладают значительным искусством в

управлении волшебным кормилом. Фактически, ратипед на кормиле действует как маг втрое более высокого уровня. Другими словами, растипед, накладывающий заклинания как маг 4-го уровня, управляет кормилом как маг 12-го уровня.

Но главный интерес растипедов это торговля. Обычно они нанимают экипажи и корабли для транспортировки товаров туда и сюда через дикий космос, получая гешефт с каждого рейса. Растипеды продают и покупают практически любой товар, хотя большинство из них жестко придерживаются законов против контрабанды и работорговли.

Растипеды – любимые оруженосцы арканийцев. Очень часто персонажи, ищущие арканийца, будут иметь дело с посредниками-растипедами. Одна из причин состоит в широко известном искусстве растипедов торговаться. Слухи предполагают более мрачную и зловещую связь между двумя расами, но никаких улик в пользу этого предположения не существует.

Экология: Растипеды могут питаться буквально чем угодно. Им необходимо много воды, но солнечный свет для этой расы явно не является необходимостью. Молодые растипеды, родившись в гнезде, могут провести первые десять лет жизни под землей.

Рейгар (Reigar)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	В основном дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Супер-гений (19-20)
TREASURE:	Любое
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	14
THAC0:	7
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL ATTACKS:	Магия, шакти
SPECIAL DEFENSES:	Магия, шакти
MAGIC RESISTANCE:	45%
SIZE:	M (рост 6'-7')
MORALE:	Фанатик (17-18)
LEVEL/XP VALUE:	6,000

Рейгары – почти легендарная раса, представители которой лишь изредка встречаются среднему искателю приключений в космосе. Они известны своими артистическими способностями и баснословным владением ремеслом.

Рейгары двуполы. Их мужчины красивы, а их женщины необычайно привлекательны. Они высокого роста, с человеческими пропорциями, тонкого сложения, с рыжевато-белокурыми волосами. Их природную красоту подчеркивает сияющий ореол, окружающий каждого рейгара. Этот ореол представляет собой облако мерцающих, переливающихся пылинок, меняющих цвет по случайной схеме. Ходят слухи, что ореол становится светлее, если рейгар доволен, и темнее, когда он недоволен. Однако документальных подтверждений этого нет. Без такого ореола AC и магическая устойчивость рейгара были бы гораздо ниже.

Сражение: Рейгары предпочитают не вступать в бой лично, тратя свое время на артистические нужды (обычно). Если на них нападают, они сперва посылают своих илотов (похожих на големов существ, атакующих так же, как их органические тезки: AC 2, MV зависит от типа существа, HD тип существа+2, не подвержены заклинаниям сна и очарования; у илотов нет никаких специальных или подобных заклинаниям способностей, которыми могут обладать их органические формы). Если это не помогает, рейгары призывают лакшу. И только если лакшу не в силах одолеть противника, рейгар решает сойтись лицом к лицу с нападающими. И вот тогда-то начинается бойня.

В бою рейгары пользуются предметом, называемым шакти. Это маленькая (размером с ладонь) статуэтка, напоминающая *фигурку чудесной силы* (предмет, по слухам, впервые созданный рейгарами). Каждая шакти создается своим владельцем для себя, любимого, что делает каждую из них по-настоящему уникальным предметом. У шакти есть три цели или формы.

Первая, спящая форма. В этом состоянии ее можно носить на шее на цепочке или шнурке, или подвесить на пояс или ремень, или носить в кошеле или сумке. Ее облик напоминает животное или существо – пантеру, дракона, феникса и т.д.

После заветного слова, известного только создателю/владельцу, спящая форма превращается в транспортную. Размер увеличивается до, грубо, восьми футов в длину, а

внешний вид становится изображаемым животным, лежащим на брюхе. Рейгар может сидеть или стоять на шакти в этой форме, начиная и прекращая движение с помощью мысленной команды. У этой формы скорость 18 и AC -2.

После второго заветного слова (также, само собой, известного только создателю/владельцу), шакти превращается в набор доспехов с соответствующим оружием. Доспехи напоминают животное, изображаемое спящей формой шакти, и владеет специальной атакой, которой наделят своего носителя. Оружие может быть каким угодно, от меча до трезубца и сетки с грузиками (идеи для вдохновения см. «Полный Справочник Бойца»), и всегда обладает магическим эффектом, проявляемым в тандеме с атакой. Это может быть всего лишь зрительный спецэффект, а может влиять на причиняемое повреждение. Например, меч может испускать поток разноцветного света, когда им замахиваются на противника, но не причинять дополнительного повреждения, или сеть может парализовать пойманную жертву.

Доспех всегда сделан из металла, известного только рейгарам. Он тверже стали с AC 0 (не считая магической защиты, которую мог вложить в него создатель). Чаще да чем нет, кираса украшена рельефной головой зверя, изображаемого спящей формой шакти. Как указывалось выше, доспех также дарует своему носителю специальную атаку. Если, к примеру, изображаемое животное пантера, атака может быть магическим разрыванием, выполняемым царапающим движением рук. Если доспех изображает дракона, атака может быть симуляцией разящего дыхания этого дракона, активируемым скрещением запястий ладонями наружу. Такие подробности остаются на усмотрение DM'a.

Третье заветное слово снова возвращает шакти в спящую форму из любой другой формы.

Шакти рейгаров работают только для своих создателей. Если кто-то еще завладеет шакти, украв ее (это вряд ли) или в качестве боевого трофея (еще маловероятней), она будет нефункционирующей. Однако рейгар может создать подарок-шакти для искателя приключений, который сделает нечто ну очень важное для данного рейгара – спасет ему жизнь или обеспечит транспортом (см. раздел «Экология»). Однако подарочный вариант шакти гораздо маломощнее – возможен только один тип трансформации не чаще раза в день, или в транспорт, или в доспех, или в оружие (бросьте 1d6: 1-2 – транспорт, 3-4 – доспех, 5-6 – оружие). Но и здесь последнее слово остается на усмотрение DM'a.

Примерные ТТХ шакти

Вот три известных шакти: пантера, феникс и дракон. Используйте их в качестве образцов при создании новых типов в случае необходимости.

Пантера	**Транспорт**	**Доспех и оружие**
Класс Защиты:	2	0
Маневренность:	C	N/A
Очки Повреждений:	50	N/A
Скорость:	36	N/A
Размер:	L (длина 8')	L (рост 8')
Повреждение:	N/A	Царапает 2d6/2d6; *длинный меч+3*

Феникс	**Транспорт**	**Доспех и оружие**
Класс Защиты	2	0
Маневренность:	B	N/A
Очки Повреждений:	50	N/A
Скорость:	39	N/A
Размер:	L (длина 8')	L (рост 8')

Повреждение:	N/A	Огненный шар 3d6, дальность 30 ярдов, радиус 20'; ухват

Дракон	**Транспорт**	**Доспех и оружие**
Класс Защиты:	2	0
Маневренность:	B	N/A
Очки Повреждений:	50	N/A
Скорость:	48	N/A
Размер:	L (длина 8')	L (рост 12')
Повреждение:	N/A	Кислотное дыхание 4d6 + 2 (струя 70' длиной, 5' шириной); *боевой молот+5*

Ареал/Общество: Легенды гласят, что эта раса научила эльфов всему, что те знают о создании прекрасных вещей – и эльфы забыли большую часть. Предположительно они так же научили и карликов – с аналогичными результатами. Их любовь к созиданию ради самого творчества также передалась и гномам-механикам Кринна, ну или так говорят. (Однако гномы не сохранили рейгарскую любовь к красоте – они ухватились за процесс творчества и довели его до технической крайности). Ходят слухи, что это рейгары построили первое волшебное кормило и никогда больше этого не делали. Их девизы: «Искусство ради искусства» и «Цель всегда оправдывает средства».

Хотя внешне рейгары и так выглядят ошеломляюще, они являются настоящими экспертами по улучшению своей и без того сногсшибательной внешности.

Прически служат выражением индивидуальности и, конечно же, артистического творчества. И мужчины и женщины могут носить короткие или длинные локоны, сильно украшенные или затейливо уложенные или и то, и другое сразу. Они украшают себя прекрасными ювелирными изделиями собственного изготовления и изысканными одеяниями собственного дизайна. Для представителей обоих полов вполне обычен макияж на лице и татуировки. Это не является функцией классового статуса или благосостояния. Это всего лишь факт рейгарской жизни – один должен всегда стремиться превзойти всех остальных во всех аспектах жизни, и делать это с помощью стиля, красоты и класса. Их страсть к артистическому творчеству распространяется на все аспекты их жизни.

Рейгары являются потребителями заклинаний, особенно заклинаний, усиливающих творческий процесс. Примерами излюбленных предметов служат *великолепные предметы Нолзура* и *лира строительства*. В игровых терминах рейгары не ограничены в школах, но вряд ли в их репертуаре будут иллюзии – рейгары считают моветоном создавать нечто нереальное. Считается, что у любого заклинания есть артистические выгоды, все зависит от времени и места. Например, наступательные заклинания типа «облака убийцы» приносят артистическому заклинателю огромное наслаждение, убивая его противников – вместо того, чтобы мгновенно зажариться, как от «огненного шара», бедолаги задыхаются, корчатся, раскрывают рты и молят. Для рейгара это и есть высшее проявление искусства.

Рейгары, как раса, вот уже тысячелетия не имеют родного мира. По слухам, причина следующая: их погоня за искусством ради искусства привела к полному уничтожению их мира с использованием боевых средств, о которых ни до, ни после никто не слышал. Поиск окончательного артистического выражения войны был сохранен теми рейгарами, которые покинули планету в своих естетиках, не обращая никакого внимания на оставшихся на земле. Это классический пример рейгарского кодекса поведения: «Все для искусства, ничего без стиля, и все для себя, любимого». С этих времен резкого сокращения своей расы и уничтожения родного мира несколько рейгаров скитаются от сферы к сфере в поисках художественного вдохновения.

Естетики обладают биологической природой, их создали волшебники рейгаров во времена Великого Удара (подробности см. «Естетик»). Точно неизвестно, могут ли они размножаться, и если да, то как это сделать в случае гибели естетика. У каждого естетика на борту будет не больше одного рейгара, но для выполнения ежедневных задач имеется экипаж из лакшу и илотов.

Рейгары служат источником многих легенд во вселенной. Говорят, что помимо обучения эльфов и карликов всему, что те знают о мастерстве, они – поставщики арканийцев. Это вряд ли, поскольку требует повтора в созидании, что для рейгара скучно. Искусство – это неповторимый процесс. Рейгар и вправду мог создать первое волшебное кормило, но он не стал бы заниматься массовым производством. Это обесцветило бы его артистическое выражение и сильно сократило бы художественность его переживаний.

Другая легенда касается отношений рейгаров с другими расами. Арканийы, глядящие на всех с абсолютным превосходством, якобы кланяются рейгарам и делают то, что скажут рейгары, не задавая вопросов. Аналогичные слухи ходят и о живодерах разума, но их горячо опровергают сами живодеры, стоит их только спросить об этом. Тем не менее, прочие легенды могут заставить слушателя поверить, что именно рейгары создали эти расы, дабы выразить свою творческую натуру и артистическую вольность. Некоторые заходят еще дальше, приписывая рейгарам создание людей – опровергаемое людьми столь же горячо, как и слух о живодерах разума представителями соответствующего вида. Неоги называют рейгаров «чертовыми лжецами». Единственная раса, создание которой никогда не приписывалось рейгарам, это механические ужасы – рейгары презирают эти формы жизни как «дрянное искусство» и называют их «заводная башка».

Экология: В зависимости от того, каким слухам верить, рейгары либо оказывают значительное влияние на окружающую среду (начиная, само собой, взрывом собственной планеты), либо ничего не делают, кроме милых безделушек. Единственный неоспоримый факт – они и вправду уничтожили свой родной мир, и сделали это при помощи оружия, гораздо мощнее того, что можно ныне вообразить. Никто точно не знает, сохранили ли рейгары знание об этом оружии поныне, но если да, оно может оказаться очень, очень ценным для всех и необычайно опасным (особенно не в тех руках, например в лапах неоги).

Рейгары самодостаточны, все необходимое они получают от своих естетиков. Естетики дают им не только укрытие и защиту, но и хлеб со зрелищами. Экипажи илотов и лакшу также содержаться естетиками.

Вполне возможно нанять рейгара для создания предмета для искателя приключений или партии, но стоимость будет астрономической (в прямом смысле этого слова). У обычного искателя приключений есть очень мало того, что может заинтересовать рейгара (кроме транспортных услуг, см. «Естетик»), но лесть прокладывала путь и не таким торговым переговорам.

Скальный прыгун (Rock Hopper)

CLIMATE/TERRAIN:	Астероиды
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Клан/экипаж
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	U
ALIGNMENT:	Законно-добрый
NO. APPEARING:	5-12 в ялике
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	2
THAC0:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d6
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Многотельность
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 2')
MORALE:	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	35

Скальные прыгуны это небольшие гуманоиды размером с гномов. Спина и тыльные стороны рук и ног у них покрыты очень коротким белым волосом. На макушке головы у них растет более густая и жесткая грива. Глаза довольно большие и круглые, как и лица. Носы маленькие, заостренные и покрытые твердым панцирем, почти как клюв. В целом, скальные прыгуны довольно сильно смахивают на сов.

Одежда типичного скального прыгуна состоит из короткой кожаной юбки или килта, жесткого жилета, кожаных нарукавников и сандалий или низких сапог. Они всегда носят разнообразные инструменты в наплечном мешке и часто вооружены ножами или короткими мечами.

Скальные прыгуны почти никогда не встречаются вдали от своих яликов. Если они не путешествуют, то проводят ремонт, разбив лагерь неподалеку, или собирают припасы и исследуют окрестности.

Сражение: Скальные прыгуны по природе не воинственны. Как правило, они не нападают на чужаков, если только те не представляют явной угрозы. При наличии пути к отступлению скальные прыгуны обычно выбирают рассудительность вместо доблести. Это отнюдь не трусость, а простое, честное осознание того факта, что они слабее большинства прочих путешественников дикого космоса.

Ареал/Общество: Скальные прыгуны живут на астероидных полях. Они кочевники, поэтому редко строят постоянные базы. Но когда они их строят, то выкапывают комнаты и туннели в астероидах, часто вместе с ангарами для своих яликов.

Скальные прыгуны строят ялики, на которых путешествуют между астероидами. Их суденышки неволшебные и не имеют волшебных кормил. Вместо этого они движутся пропеллерами, приводимыми в действие кривошипно-шатунным механизмом, соединенным с ножными педалями. Педальщики сидят на скамьях совсем как гребцы в ладье викингов. Система шестеренок передает их усилие на центральный вал, идущий вдоль всего ялика к одному, реже к двум, пропеллеру на корме. Пропеллеры вращаются в воздухе внутри воздушной оболочки ялика и двигают судно вперед. (Несколько ученых, изучавших двигательную систему скальных прыгунов, объявили, что она просто не может

работать. Единственным ответом сих ученых мужей на тот факт, что она явно работает, было то, что нет причин, по которым она могла бы работать, а потому она и не может).

На своих яликах скальные прыгуны путешествуют от астероида к астероиду (для длинных путешествий их ялики несут недостаточно воздуха). Достигнув выглядящего подходящим места, они ставят свои цветастые навесы, чтобы защититься от солнца, исследуют, чинят ялик и охотятся.

Основным источником пищи для них служат стада скавверов, которых прыгуны предположительно разводили когда-то в прошлом, но которые сейчас свободно скитаются меж астероидов. Скальные прыгуны следуют за мигрирующими стадами скавверов, нажимая на педали, чтобы поохотиться на них с гарпунами, когда возникает необходимость. На серых и ночных скавверов охотятся преимущественно ради еды, а на коричневых скавверов ради яда. На пустотных скавверов охотятся ради спорта и для самозащиты.

На каждом ялике скальных прыгунов есть небольшой бочонок яда коричневых скавверов на случай особых обстоятельств. В основном он приберегается для тех редких случаев, когда скальные прыгуны встречают киндори. Хотя они и не ищут этих космических китов специально, известно, что они убивали киндори отравленными гарпунами в погонях, длящихся днями, а то и неделями.

Экология: Мудрецы не верят, что скальные прыгуны – уроженцы астероидов. Скорее всего их туда переселила давным-давно некая неизвестная сила. Известно, что прыгуны не торгуют с арканийцами, и многие мудрецы считают, что тут-то и кроется загадка их положения.

Ялик скальных прыгунов

Построен: Скальные прыгуны
Преимущественно используется: Скальные прыгуны
Тоннаж: от 1/3 до 1/2 тонны
Очки корпуса (HP): 1
Экипаж: 12/1
Класс маневренности (MC): D
Посадка – на землю: Да
Посадка – на воду: Нет
Показатель бронезащиты (AR): 9
Спас-броски: Тонкое дерево
Тип движителя: Педали
Скорость (SR): 1
Стандартное вооружение: Гарпуны
Грузовая вместимость: 1/4 тонны
Длина киля (KL): 16 футов
Ширина бимса (BW): 6 футов

Слинкер (Slinker)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Обычный
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Звериный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-20
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	½
THAC0:	20
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (длина 8")
MORALE:	Ненадежный (2-4)
LEVEL/XP VALUE:	7

Слинкеры – небольшие тварюшки, отдаленно напоминающие птиц. Стоя на двух задних ногах, достигают высоты примерно восемь дюймов. Передние ноги у них короткие и обычно держатся возле туловища, когда слинкер ходит, но ими можно держать кусочки пищи и небольшие предметы. Голова слинкера выдается вперед из передней части тела без какой бы то ни было шеи. На голове два глаза, близко посаженные по обе стороны небольшого клювика.

Тело слинкера скудно покрыто тонким жестким волосом, чей окрас варьируется от светло-красного через коричневый и серый до угольно черного. Среди слинкеров попадаются и особи белого цвета с красными, коричневыми и черными пятнышками. Некоторые натуралисты считают, что белые слинкеры раньше были домашними, а затем вновь одичали, но для каких целей их вообще одомашнивали не ясно. Сзади у каждого слинкера волочится короткий безволосый хвост (примерно три дюйма длиной).

Сражение: В любом бою с существом человеческих размеров слинкеры фактически беспомощны. Поэтому они почти всегда удирают, едва увидев человека или получеловека. На больших существ они нападают лишь тогда, когда бежать некуда.

Загнанные в угол и вынужденные драться слинкеры устремляются вперед как один, стремясь захлестнуть противника массой. По отдельности укусы слинкеров болезненны, но не особо опасны. Однако, когда они атакуют группой, то могут нанести серьезные ранения опрометчивым персонажам. Когда они атакуют, каждый слинкер в стае атакует ту же самую мишень и продолжает ее атаковать, пока либо она, либо слинкер не погибнет.

Если группа персонажей загнала в угол стаю слинкеров, и слинкеры дерутся, они атакуют с разбега ближайшего персонажа, карабкаясь на него и зарываясь под одежду и доспехи. Чтобы устоять на ногах перед этой толпой, персонаж должен успешно выполнить проверку Ловкости. Более того, если количество атакующих слинкеров превышает показатель Ловкости персонажа, разница этих двух чисел будет штрафом к проверке Ловкости (например, если 18 слинкеров устремились на персонажа с Ловкостью 12, персонаж получает штраф к проверке Ловкости 18-12=6). Если же персонажу удалось успешно выполнить проверку, нового броска он не делает, пока на него не набросится

другая стая слинкеров. Если персонаж сбит с ног, используются стандартные модификаторы для лежащей цели (слинкеры получают +4 к броскам атаки).

Ареал/Общество: Слинкеры живут стаями до 800 особей. Предположительно, самый сильный или жестокий слинкер командует остальными, хотя в чем именно заключается его власть – вопрос дискуссионный. Стая редко собирается в одном месте. В большинстве случаев одновременно встречаются не больше 20 слинкеров.

Слинкеры в первую очередь падальщики, а потому предпочитают жить в местах, где полно еды и отбросов, и где вдоволь укромных местечек. Они довольно обычны в городах, особенно в районах трущоб и складов (обычно припортовых) астероидных цитаделей.

Экология: В большинстве отношений слинкеры конкурируют с крысами и прочими вредителями в их экологической нише. Наиболее значительные отличия между крысами и слинкерами состоят в том, что слинкеры, как правило, не разносят болезней, у них необычайно быстрый метаболизм, очень частое дыхание и короткий цикл размножения.

Если слинкеры попадают на борт летучего корабля, они начинают размножаться с тревожащей быстротой. Каждую неделю популяция слинкеров на борту корабля увеличивается на 10 процентов. Это может стать серьезной проблемой, потому что слинкеры едят много еды и потребляют много воздуха. За один день пятеро слинкеров съедают и вдыхают норму взрослого человека. С ростом их популяции растут и темпы, которыми они поглощают корабельные припасы и портят воздух.

Использующим слинкеров DM'ам рекомендуется отслеживать количество воздуха по Второму методу (описан на стр. 12 «Арканного Космоса»). Пущий эффект достигается, если игрокам разрешено вести свой учет воздуха и пищи параллельно с учетом DM’а, тайно учитывающего присутствие слинкеров.

Паук, астероидный (Spider, Asteroid)

CLIMATE/TERRAIN:	Астероиды
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Колония
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Звериный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-8
ARMOR CLASS:	2/7
MOVEMENT:	9, Wb 18
HIT DICE:	5+2
THAC0:	15
NO. OF ATTACKS:	6 или 1
DAMAGE/ATTACKS:	1d3 (x6) или 1d6
SPECIAL ATTACKS:	Паралич
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (ширина 5')
MORALE:	Средний (9)
LEVEL/XP VALUE:	650

Эти десятиногие твари плетут паутину между каменными астероидами для поимки добычи.

Астероидный паук не совсем паук, но достаточно на него похож, чтобы моряки так его называли. У него десять ног, равномерно распределенных вокруг шарообразного тела. Ноги суставчатые, как у настоящего паука, и оканчиваются небольшим крючком каждая. На макушке шара расположены органы чувств – глаза на стебельках и несколько органов неизвестного назначения. Тварь полностью черная, что делает ее фактически невидимой на фоне дикого космоса.

Верхняя часть шара покрыта твердой скорлупой, похожей на панцирь насекомого, но нижняя часть мягкая. Пасть расположена в центре подбрюшья рядом с паутинным органом. В пасти только один полый зуб, похожий на шприц, и губы-присоска. Как бы то ни было, а астероидный паук – тварь отвратительная.

Сражение: На черном фоне дикого космоса астероидный паук невидим в 90% случаев. Атакует он только существ или предметы, потревоживших его паутину. В атаке используются до шести ног (остальные четыре нужны, чтобы держаться за паутину или иную поверхность). Каждая нога наносит 1d3 повреждений. Если в течении одного раунда успехом увенчались три и более атаки, паук цепляется к жертве. Каждый последующий раунд оставшиеся ноги могут атаковать, а пасть пытается укусить на 1d6 повреждений. Успешный укус требует спас-броска от яда – неудача означает, что жертву парализовало на 2d6 ходов. Парализованные жертвы заматываются в паутинный кокон за один раунд. Затем паук уволакивает тело в логово пополнить запасы пищи.

Пока пасть не пытается укусить, открыта только верхняя часть тела (AC 2). Уязвимое подбрюшье (AC 7) держится поближе к паутине. Когда пасть атакует, брюхо паука становится легкой мишенью.

Ареал/Общество: Астероидные пауки встречаются только в астероидных поясах или в скоплениях космического мусора. Они часто устраивают логово на поверхности астероида покрупнее, где есть достаточно воздуха для их колонии. Они заплетают паутиной целые мили между своим логовом и окрестными астероидами и космическим мусором. Паутина достаточно прочна, чтобы поймать корабль меньше 15 тонн, идущий на

тактической скорости. Паутина черная, совсем как пауки, и на фоне черного неба дикого космоса невидна в 90%.

Самки откладывают сотни яиц снаружи логова. Когда яйца проклевываются, начинается безудержная гонка между взрослыми пауками и детенышами. Взрослые ловят и пожирают новых паучков, а те стремятся спрыгнуть с астероида в космос. Многих паучков съедают, много других уплывает прочь и гибнет в диком космосе. Немногие приземляются на другие астероиды или космический мусор. Детеныши пауков с разных астероидов объединяются, формируя колонию. Став взрослыми, они не принимают в колонию новых пауков, нападая на любых детенышей или взрослых, оказавшихся на их территории.

Экология: Астероидные пауки иногда годами ждут следующей трапезы. Они могут впадать в разновидность приостановленной жизнедеятельности, просыпаясь, лишь когда их паутина будет потревожена. Поев, они чуточку расширяют свои сети, затем вновь впадают в кататонию.

Астероидные пауки ценят воздух своих жертв. Они плетут большой кокон внутри воздушной оболочки пойманного корабля. Кокон запечатывается и уволакивается в логово, где из него выпускают воздух. Колония бегает с этим коконом взад-вперед между кораблем и логовом, наполняя и сдувая его, пока на корабле не останется только тоненький пузырь воздуха.

Яд астероидного паука плохо сохраняется, а потому особой ценности не имеет. Паутину можно нарезать и смазать, устраняя клейкость. Получившиеся веревки очень прочные, но хорошо горят – сами по себе они не загорятся, но под воздействием огня плавятся практически мгновенно.

Кормчий дух (Spiritjam)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Особое
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Любое злое
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	Fl 24 (F)
HIT DICE:	10
THAC0:	11
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d8/1d8
SPECIAL ATTACKS:	Высасывает Интеллект, заклинания
SPECIAL DEFENSES:	Поражается режущим оружием +1
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	M (рост 5'-6')
MORALE:	Чемпион (16)
LEVEL/XP VALUE:	13,000

Кормчий дух – это душа злого священника или волшебника, погибшего у кормила. После гибели физического тела дух священника или волшебника остается. При жизни он мог быть драу, полуэльфом или человеком. Легко перемещается сквозь космос.

Кормчий дух выглядит парящей, просвечивающей формой, напоминающей его тело при жизни. От прочей нежити кормчего духа легко отличить по глазам, сверкающим как звезды, и рукам с необычайно длинными пальцами, заканчивающимися когтями. Волосы кормчего духа выглядят похожим на облачко туманом, окружающим голову нежити.

Сражение: Кормчие духи завидуют всему живому и ненавидят его, особенно космоходов. Они проходят сквозь стенки корабля, чтобы атаковать находящихся внутри. Их главной целью будет сидящий у кормила волшебник или священник и капитан корабля. Расправившись с этими офицерами, кормчий дух рассчитывает обездвижить корабль, после чего полакомиться остальными в свое удовольствие.

Кормчий дух предпочитает перемещаться внутри корабельных стен, оставаясь в укрытии и наблюдая за экипажем, пока не выберет первые жертвы. Затем он выходит позади жертвы и атакует когтями. Попадание каждого когтя высасывает у жертвы 1d3 очка Интеллекта. Когда Интеллект жертвы упадет до 0, она погибнет. Потерянный Интеллект восстанавливается со скоростью 2 очка в день.

Из-за своей способности высасывать Интеллект, кормчий дух предпочитает атаковать физически. Однако, когда ему угрожают или превосходят числом, он атакует заклинаниями, чтобы изменить расклад в свою пользу. Кормчие духи сохраняют прижизненные способности к заклинаниям. Им доступны те заклинания, которые были выучены в день смерти – других заклинаний кормчий дух выучить не сможет. Обычно кормчие духи были заклинателями уровня 7 и выше – чтобы случайно определить уровень кормчего духа, бросьте 1d6 и прибавьте 6.

Еще одно оружие кормчих духов – их взгляд. Посмотревший в глаза кормчему духу должен выполнить спас-бросок от окаменения, иначе его парализует от страха на 1d4 раунда. У кормчих духов иммунитет к окаменению и заклинаниям страха.

Дробящее (тип В) оружие, пускай и волшебное, не может повредить кормчему духу. Только колюще-режущее волшебное оружие может нанести ему повреждения. Вдобавок у кормчих духов есть еще и устойчивость к магии, делающая их поистине ужасными противниками. Изгоняются они как специальная нежить. Если заклинание «развеять зло» сможет пробиться сквозь его устойчивость к магии, кормчий дух отгоняется на 1d12 часов.

Кормчие духи могут учуять жизнь в радиусе 500 миль и могут учуять активного кормчего в радиусе 5,000 миль. В космосе они могут напасть в любое время, так как, будучи нежитью, никогда не отдыхают. Однако если кормчий дух отправляется на планету, его цикл активности ограничивается вечерним периодом. Более того, атаковать он может, только когда видны звезды. По этой причине большинство кормчих духов ограничивают свои странствия космосом.

Некоторые кормчие духи разыскивают врагов, которые у них были при жизни.

Ареал/Общество: Кормчие духи ненавидят всякую жизнь, потому что не смирились с собственным положением нежити. Они селятся на лунах или пустынных планетах возле обитаемых миров. Кормчие духи наблюдают за этими мирами и за приходящими и уходящими кораблями. Собрав достаточно информации, они начинают нападения на корабельные маршруты.

Земля вокруг логова кормчего духа усеяна кусочками кораблей и личными вещами жертв. Обзаведясь логовом, кормчий дух питает отвращение к самой мысли его покинуть. Единственные причины, могущие вынудить кормчего духа поискать новый дом, это или его изгнание, или же закрытие корабельных маршрутов к окрестным мирам.

Кормчие духи исключительно умны и понимают много языков. Многие из них ценили при жизни изысканные вещи и собирают предметы искусства и ценности своих жертв.

Часто в логове кормчего духа есть от одного до трех кормил. Обычно они повреждены. Иногда логова напоминают выставку трофеев, храня предметы с атакованных кормчим духом кораблей.

Экология: Единственное доступное кормчим духам удовольствие – убивать. Подобно чуме они убивают, не рассуждая и не делая различий. Будучи нежитью, они не едят и не получают иной подпитки. Естественных врагов у них нет.

Уцелевший (Survivor)

CLIMATE/TERRAIN:	Флогистон
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Исключительный (15-16)
TREASURE:	W
ALIGNMENT:	Нейтрально-добрый
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	10
MOVEMENT:	0
HIT DICE:	10+
THAC0:	20
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1-4
SPECIAL ATTACKS:	Контроль сознания
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	30%
SIZE:	M или S
MORALE:	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	3,000

Уцелевшие – это высокоуровневые разумные люди, полулюди или гуманоиды, оказавшиеся в состоянии приостановленной жизнедеятельности и дрейфующие во флогистоне многие годы – часто столетия, иногда даже больше. Под столь интенсивным воздействием экзотических испарений флогистона, сознания уцелевших изменяются, делая их одновременно и более и менее чем людьми.

Уцелевшие встречаются в необычном состоянии приостановленной жизнедеятельности, вызванном флогистоном. Их кожа сера и подобна камню. Одеяния отстали от моды как минимум на несколько десятилетий, если не веков. Не считая этого, уцелевшее выглядят совсем как любой другой человек, продрейфовавший во флогистоне некоторое время. Единственное примечательное отличие – уцелевший не просыпается от вызванной флогистоном комы более чем на несколько минут или часов за раз. Через несколько часов пребывания на воздухе, плоть уцелевшего возвращается в норму. Будучи в сознании, тот принимает пищу и питье (суп, воду, эль и т.д.), но остается необычайно слабым и не в силах ни стоять, ни разговаривать голосом громче шепота.

Сражение: Уцелевший не вступает в обычную рукопашную или магический бой. Вместо этого он постепенно захватывает сознания членов экипажа на борту летучего корабля, которому выпало несчастье спасти его. Он захватывает по одному члену экипажа в день (24 часа), начав с самого слабого или наименее умного, и переходя к более мощным и более полезным рабам. Люди, полулюди, гуманоиды – все служат его мишенями. Атакованному подобным образом персонажу разрешен спас-бросок от заклинаний, но поскольку процесс весьма постепенен (растягиваясь на полный 24-часовой период), к броску налагается штраф -2. Персонаж, выбросивший немодифицированные 20, автоматически спасается, плюс начинает смутно понимать, что что-то не так. Прочие персонажи, спасшиеся без автоматических 20, могут жаловаться на головные боли, но списывают их на испорченный воздух или плохую пищу.

Стоит персонажу оказаться под контролем, уцелевший может полностью использовать чувства персонажа. Он может видеть, слышать, ощущать вкус, запах и осязать все, что может персонаж. Приобретая новых рабов, он может использовать чувственные восприятия любого из них или же всех.

Сначала контролируемый персонаж не делает ничего отличного от прежнего поведения. Постепенно (в течении недели) он становится угрюмым и замкнутым, выполняя свою работу без шуток и энтузиазма. Чем больше рабов у уцелевшего, тем более угрюмыми и замкнутыми они все становятся.

Наконец уцелевший старается захватить контроль над кораблем. Если он контролирует всех на борту, это довольно легко. Если он узнает, что кто-то на борту становится подозрительным, и считает, что у него хорошие шансы, или же чувствует, что его могут атаковать, уцелевший поднимает мятеж, используя всех своих рабов для захвата корабля силой. Его рабы по прежнему могут полностью использовать свои силы и способности, которые уцелевший применяет как можно рациональнее во время мятежа. (Если, например, уцелевший контролирует капитана и экипаж корабля, но верит, что группа персонажей-пассажиров становится подозрительной, он может просто заставить капитана постараться успокоить их страхи и объяснить, что подобное угрюмое поведение обычная вещь в конце долгого путешествия, тем самым выигрывая дополнительное время, чтобы попытаться поработить персонажей.)

Эффект порабощения уцелевшим можно снять заклинанием жреца 8-го уровня «развеять зло», волшебника 3-го уровня «развеять магию» (для попыток развеять контроль уцелевшего тот считается волшебником 10-го уровня), или «желанием» либо «ограниченным желанием». Будучи освобожденным от контроля уцелевшего, бывший раб будет знать, что чувствует себя лучше, но не будет знать почему.

Ареал/Обитание: Уцелевшие не имеют социальной структуры. Почти всегда они совсем одиноки. Если DM хочет бросить вызов особо могучей группе персонажей, может встретиться больше одного уцелевшего, но это следует приберегать на самый крайний случай. (Например, это может быть пара преступников, которых связали месте и вышвырнули за борт, что объясняет, как они умудрились остаться вместе столько лет.)

Как только уцелевший захватит контроль над кораблем, его единственной целью будет обрести больше рабов. Уцелевший может контролировать количество рабов в 10 раз больше своего значения Интеллекта. Если он достигнет порта, он может приказать своим рабам доставить его на берег, где вполне сможет поработить целиком небольшой город. Или он может продолжать управлять летучим кораблем, беря в каждом порту ничего не подозревающих пассажиров.

Экология: Единственное желание уцелевшего – это чувственные восприятия, которых он был лишен столь долго, и он сделает все, чтобы получить желаемое.

Силликс (Syllix)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой космос
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Улей/взвод
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Средний
TREASURE:	D
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	2-12
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	3+1
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d8 (оружием)
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Стандартная
SIZE:	M (7' высота/длина)
MORALE:	Элита (13)
LEVEL/XP VALUE:	175

Силликс – высокоразвитое беспозвоночное, напоминающее помесь червя и саламандры. Тело силликса разделяется на сегменты, сужаясь конусом к заостренному хвосту, голова похожа на голову червя с парой широких, немигающих глаз. Язык длинный и раздвоенный, часто выскальзывает из пасти и убирается назад.

Однако в отличие от червя силликс обладает двумя парами конечностей. Это похожие на щупальца резинистые отростки. Нижние конечности оканчиваются плоской подушечкой. Верхние конечности оканчиваются шестью меньшими щупальцами, которые, из-за отсутствия костей, гораздо ловчее пальцев.

Силликс может передвигаться ползком или, скользя по-змеиному по земле, или может ходить, стоя в вертикальном положении, на своих задних конечностях. В последнем случае его скорость уменьшается до половины, указанной в таблице. Однако, когда он ползет, силликс не может пользоваться оружием.

Силликсы говорят на своем собственном языке. Некоторые из них выучили всеобщий язык, но их речь очень шипящая, неприятная на слух для большинства других существ. Также хорошо известна их воинственная натура, поэтому эти существа не часто приглашаются поболтать о том о сем с представителями прочих рас.

Сражение: Силликсы умело применяют различное оружие. Особенно они предпочитают специально модифицированные легкие арбалеты и короткие мечи. Силликсы агрессивно атакуют и хорошо используют преимущества местности, корабельной конструкции или чего угодно, что может обеспечить им тактическое преимущество.

В обычные времена силликсы сражаются цепко, с моралью 13. Однако во время Извержения (см. «Ареал/Общество»), мораль банды силликсов повышается до 15.

Силликсы охотно берут пленных, когда дерутся с прочими расами. Часто они высылают абордажную партию разжиться пленником, после чего возвращаются на свое судно и убираются.

Существам прочих рас участь пленников неизвестна, хотя ходят слухи, столь ужасные, что в это невозможно поверить. Самый распространенный – силликсы получают энзимы из живого мозга разумного существа, чтобы вывести магов-звезд (см.

«Ареал/Общество»), необходимых для звездных путешествий. Пленников месяцами удерживают обездвиженными, но живыми и в сознании, часто терзаемых болью. В это время их мозги буквально высасываются из их черепов развивающимся магом-звездой.

В космосе силликсы пользуются судами с волшебными кормилами, приводимыми в действие магами-звездами. Они попадались на нескольких типах судов, включая кальмары, молоты и галеоны.

Ареал/Общество: Силликсы развиваются на очень маленькой территории, типа астероида или острова на планете. Они размножаются и откармливаются пока популяция на их земле, флоте или астероиде не достигнет взрывных пропорций. Будучи гермафродитами, каждый силликс рожает после того, как съест достаточно пищи. В конце концов, силликсы начинают рожать поколение слепых, белых особей. Их называют магами-звездами.

Маги-звезды – это во всех отношениях силликсы, за исключением того, что они слепы – и поэтому не учатся сражаться и не сражаются – и того, что они обладают врожденной способностью активировать волшебное кормило. Когда эти маги-звезды достигают зрелости (примерно через три года), силликсы неожиданно подвергают свое общество, да и весь остальной мир, большому потрясению, именуемому Извержением.

Извергающаяся банда силликсов имеет одно кормило, управляемое магом-звездой, с SR 6, два кормила – SR 5, три – SR 4 и так далее, до шести SR 1.

Ведомые магами-звездами, силликсы вырываются из своего родного мира и распространяются по космосу в оргии нападения, грабежа и убийства. Когда силликсы извергаются, они не берут пленников вообще. Каждая особь атакует с +1 ко всем броскам атаки, а их мораль повышается до уровня чемпионов.

Экология: Силликсы – это падальщики, питающиеся мясом. Они могут жить в большинстве климатов, но предпочитают такие ареалы, где много пищи. Множество островов, астероидов или небольших континентов было опустошено растущей популяцией силликсов, во время их стадии размножения.

Симбионт (Symbiont)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой нехолодный
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Колония
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Магические эманации
INTELLIGENCE:	Звериный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-40
ARMOR CLASS:	9
MOVEMENT:	¼
HIT DICE:	1
THAC0:	-
NO. OF ATTACKS:	0
DAMAGE/ATTACKS:	0
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (диаметр1/4’’)
MORALE:	Нет
LEVEL/XP VALUE:	175

Магические симбионты это проклятие всех космоходов. Они ничего не делают, только воруют энергию из различных волшебных предметов на борту. Также эти существа встречаются на различных планетах, породив тем самым в некоторых местах неприязнь к космическим путешествиям.

Магический симбионт внешне сильно смахивает на болотный грибок. Он темно-коричневого цвета, за исключением тех моментов, когда питается магическими эманациями (на время кормежки он становится ржавого цвета). Размножаются бесполым путем, когда достигнут размеров вдвое выше стандартных четверти дюйма в диаметре.

Сражение: Наложенные на них заклинания они отражают обратно к источнику без уменьшения их силы – для корабля, зараженного симбионтами, это может оказаться преимуществом. Если корабль атакуют при помощи магии, и в зоне действия магии оказывается симбионт, заклинание отражается обратно на атакующий корабль. В подобных случаях ни заклинатель, ни его корабль не получают премий Ловкости или SR к спас-броскам.

Ареал/Общество: Осознанно они никаких обществ не создают. Вместе эти существа встречаются лишь там, где есть достаточно магических эманаций, чтобы хватило на них всех. Как только симбионты высосут магические свойства предмета, они его покинут.

Экология: Магических симбионтов привлекает магическая аура, которую они чуют сквозь дикий космос. Они не могут быстро перемещаться – им остается лишь надеяться, что корабль зачерпнет их своим гравитационным полем.

Очутившись на корабле, они начинают передвигаться по нему в поисках магической ауры со скоростью ¼. Обнаружив ауру, симбионты прямиком направляются к ней. Они могут чуять магическую ауру, если до предмета не больше 20 футов. Если по дороге к первой ауре они учуют другую, то проигнорируют ее, если она не окажется сильнее первой. Так продолжается до тех пор, пока они не найдут самый аппетитный предмет. Затем симбионты прикрепляются к этому предмету и начинают есть.

Когда предмет утратит все заряды (симбионт высасывает один заряд в раунд, эквивалент зарядов см. ниже), симбионт рассылает 1d8 симбионтов диаметром ¼ дюйма

на поиски следующего источника магической энергии. Остальные симбионты погибают, затвердевая за один день в прочный бурый комок.

Если высланные с высосанного предмета симбионты не могут в течении недели отыскать новый источник магии, они пересекают гравитационную плоскость корабля и прыгают обратно в дикий космос. При попадании во флогистон они сразу же погибают.

Эквивалент зарядов в магическом предмете высчитывается по следующему списку:

1 заряд за плюс оружия
1 заряд за заряд жезла, посоха или палочки
1 заряд за полуэмпатию
1 заряд за очко Интеллекта
1 заряд за знание каждого языка
2 заряда за очко Эго
2 заряда за главную способность
2 заряда за эмпатию
3 заряда за речь
4 заряда за телепатию
6 зарядов за экстраординарную силу
10 зарядов за особую цель
12 зарядов за силу с особой целью.

Лоза бесконечности (Vine, Infinity)

CLIMATE/TERRAIN:	Дикий космос
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одно растение
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Воздух (газы и влага)
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	10
MOVEMENT:	См. ниже
HIT DICE:	См. ниже
THAC0:	Нет
NO. OF ATTACKS:	Нет
DAMAGE/ATTACKS:	Нет
SPECIAL ATTACKS:	Поглощает
SPECIAL DEFENSES:	Отрастает
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	Любой
MORALE:	Нет
LEVEL/XP VALUE:	50

Лоза бесконечности это лишенное листьев ярко-зеленое растение с необычайно быстрыми темпами роста. Оно состоит из огромного количества тонких, переплетенных стеблей, которые все вместе являются частью одного растения. На протяжении всей длины растения растут ярко-голубые цветочки, каждый всего полдюйма в поперечнике. Эти цветы всасывают для растения питательные элементы и влагу непосредственно из воздуха. Растение процветает до тех пор, пока остается в диком космосе внутри хрустальной скорлупы, и открыто одновременно пригодному для дыхания воздуху и свету любого рода. Лоза бесконечности растет очень быстро, как будто возникая из ниоткуда.

Сражение: Лоза бесконечности представляет особую угрозу в диком космосе многих хрустальных сфер. Кусочки этого растения часто отламываются и выбрасываются с зараженных кораблей, и вот эти-то находящиеся в спячке кусочки иногда заплывают в атмосферу и гравитационное поле космического корабля. Если кусочек лозы упадет на обладающий воздухом корабль или иной космический объект (включая астероид диаметром меньше 100 миль), лоза начнет разрастаться со скоростью десять кубических футов в раунд. Если ее не трогать, она, в конце концов, покроет десятифутовым слоем всю поверхность корабля или астероида (но в темный космос она не полезет).

Самая большая опасность лозы бесконечности состоит в том, что она увеличивает общее космоизмещение любого корабля, на котором растет, и делает это очень быстро. Когда она покроет корабль целиком, то увеличит его тоннаж в четыре раза по сравнению с оригинальным. Увеличение тоннажа оказывает очевидное и незамедлительное действие на волшебное путешествие.

Лоза бесконечности потребляет отработанные газы, выдыхаемые дышащими воздухом существами, выделяя взамен огромные количества кислорода (см. «Экологию»). Для живых существ она безвредна, хотя обрастает вокруг медленных или неподвижных существ, погребая их в себе. Жертвы могут прорываться сквозь лозу бесконечности (которая отрастает позади них, когда они проходят). Если они используют голые руки да грубую силу, то за ход продерутся на количество футов, равных показателю их MV. Существа с когтями или оружием с острым лезвием (кинжал или меньше) могут двигаться

вдвое быстрее, а существа с клинковым оружием не меньше короткого меча могут прорубаться сквозь лозу втрое быстрее.

Лоза бесконечности погибает при прямом контакте с огнем, и перестает расти (но остается зеленой), оказавшись под водой или в кромешной темноте. Поскольку сжигание лозы не самое удачное решение для очистки зараженного корабля, экипаж должен или взять курс во флогистон, чтобы счистить засохшую лозу до мельчайшего кусочка, остановиться в тени планеты, где нет солнечного света, или приземлиться на крупной планете, где, спустя час, лоза бесконечности начнет исчезать с той же стремительностью (10 кубических футов в раунд), что и росла, пока не исчезнет совсем.

Основанные на огне, кислоте или электричестве заклинания уничтожают всю лозу в своей зоне действия, хотя лоза отрастет с неповрежденных участков. Основанные на холоде заклинания прекращают ее рост на один раунд за каждое очко повреждений (но только в зоне своего действия). Заклинание «темнота» прекращает ее рост. «Ускорить», «замедлить», «опутать», «рост шипов», «антирастительная скорлупа», «дверь в растении», «переход по растению» и «увеличить/уменьшить» действуют как обычно, хотя растение с измененным размером вновь отрастает или ужимается с пропорционально измененной скоростью, заполняя первоначальный объем. Повреждения от «волшебного снаряда» зарастают практически мгновенно. «Бурная растительность» побуждает ее расти со скоростью 100 кубических футов в раунд (хотя по прежнему толщина слоя над поверхностью ограничена 10 футами). «Очаровать растение» и «удержать растение» могут остановить рост лозы в зонах своего действия.

У лозы бесконечности иммунитет ко всем известным растительным заболеваниям и ко всем ядам (включая заклинание «облако-убийца»). Ее нельзя превращать, высасывать из нее энергию или убить магией смерти.

Ареал/Общество: На небесных телах диаметром свыше 100 миль лоза бесконечности не будет расти вообще, независимо от того, сколько она получает света и воздуха. Под воздействием флогистона растение немедленно усыхает, становясь темно-коричневого цвета и необычайно ломким. Однако оно не погибает, а просто впадает в спячку – попав в воздух и свет в диком космосе, растение опять оживет, начав заращивать все поврежденные участки спустя один ход.

Экология: Лоза бесконечности может радикально изменить небольшие астероиды, превратив их в рай для экзотических экосистем. Лоза простирает воздушную оболочку вокруг любого поглощаемого ею объекта, поэтому оболочка становится вдвое толще, чем была. На таких мирах иногда можно найти потерпевших крушение или изгнанников, потому что лоза служит стабильным источником воздуха и пищи. Лоза бесконечности съедобная, хотя и невкусная.

Егоза (Хурвает)

Wiggle (Hurwaet)

SPECIES:	**Хурвает**	**Болотная егоза**	**Соленая егоза**
CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Космос	Умеренный и субтропический/ Болота, топи, трясины	Умеренные и субтропические океанские побережья
FREQUENCY:	Очень редкий	Очень редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Племя/корабль	Племя	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой/Ночной	Ночной
DIET:	Всеядный	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)	Средний (8-10)	Средний (8-10)
TREASURE:	M, Q	D	Z
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный	Законно-злой
NO. APPEARING:	1-6	8-15	1-8
ARMOR CLASS:	4 (5)	4 (5)	2
MOVEMENT:	9, Sw 12	9, Sw 18	6, Sw 24
HIT DICE:	3	4+1	12
THAC0:	17	17	9
NO. OF ATTACKS:	1	2	3
DAMAGE/ATTACKS:	1d8 (оружием)	2d4 (оружием)/1d6+1 или 1d6+1/1d6+1	1d4/1d4/9-16
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Нет	Терзающие когти
SPECIAL DEFENSES:	Облако тумана	Облако тумана	Облако тумана
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет	Нет
SIZE:	M (рост 6,5')	M (рост 7')	L (рост 9')
MORALE:	Элита (14)	Чемпион (15)	Чемпион (15)
LEVEL/XP VALUE:	120	175	2,000

Хурваеты – древняя гуманоидная раса, находящаяся в отдаленном родстве одновременно с сахуагинами и людьми-ящерицами. В космосе они обычно играют роль наемников, обычных матросов, а иногда и пиратов, торговцев или спасателей груза со своими собственными кораблями.

У хурваетов толстая прочная чешуя, чешуйки очень мелкие и блестящие, из-за чего темно-оливковые шкуры выглядят гладкими и глянцевыми (многие наблюдатели ошибочно приписывают этот блеск сырости или слизи). У них длинные лягушачьи лапы, перепонки между пальцами рук и ног, и личики как у гномов – с крупными ушами, острыми носами и длинными острыми подбородками. У взрослых хурваетов растут короткие куцые бороденьки и клочья грубых волос на макушке головы. У пожилых хурваетов бороды длинные, волосы на голове погуще, а брови кустистые. Рост взрослой особи достигает от шести до семи футов, вес – 190-230 фунтов. Живут хурваеты до 300 лет.

Хурваеты предпочитают простую одежду, обычно длинные яркие набедренные повязки и пояса с сумками для снаряжения. Они презирают столь любимые людьми-ящерицами нательные узоры, но любят носить множество украшений. Особенно они любят большие серьги из керамики или раковин, а также браслеты для рук, запястий и лодыжек.

Сражение: В бою хурваеты предпочитают большие щиты и мечи. Для дальнего боя они обычно вооружаются пращами или метательными копьями. Несмотря на нейтральные взгляды, они склонны к законности и обычно можно рассчитывать на то, что они подчинятся приказам. Длинные могучие ноги делают их хорошими прыгунами – хурвает с полной выкладкой может подпрыгнуть на восемь футов вертикально вверх или

на 20 футов вперед, что позволяет им неплохо брать на абордаж. Прыгающие хурваеты в команде с пикирующими хадози создают по-настоящему неостановимую абордажную партию. Щит улучшает АС хурваета на 1. Они могут носить доспехи, если захотят, но поскольку родная чешуя имеет АС 5, то доспехи этого класса и ниже просто неэффективны. Каждый взрослый хурвает может раз в день накладывать «облако тумана» на 9-ом уровне способности. В случае неминуемого поражения группа хурваетов воспользуется своей способностью к «облаку тумана», чтобы скрыть себя и вызвать замешательство у противника. Они используют туманную завесу для отступления, перегруппировки для контратаки, или даже для абордажа вражеского судна.

Ареал/Общество: Некогда хурваеты были великой космоходной расой, колонизировавшей много систем, распространяя искусство, цивилизацию, мораль и философию альтруизма и дисциплины по сферам. Но древняя война разрушила их империю и сгубила самых умных и энергичных. Отрезанные от метрополии колонисты хураваетов вырождались и дичали в болотных и соленых егоз. Те же, кто сохранил выход в космос, стали нищими странниками, озабоченными лишь тем, как свести концы с концами самим и своему племени.

Племена хурваетов состоят из кланов, каждым из которых правит старейшина. Глава старшего клана – обычно самого старого и богатого – правит племенем. Все разногласия внутри клана улаживаются апелляцией к вождю племени. Когда вождь умирает, нового вождя выбирают среди старейшин кланов. Молодые хурваеты обретают богатство и положение в обществе, служа на кораблях клана или отправляясь на самостоятельные поиски приключений.

Хурваеты разговаривает на собственном архаичном языке, отличающемся сложным извилистым синтаксисом и включающем шипения и щелчки – большинству людей и полулюдей язык хурваетов сложно выучить, а говорить на нем еще труднее. Люди-ящерицы, что не удивительно, могут овладеть им без особого труда. Хурваеты также говорят на языке людей-ящериц и любом расовом языке, общем для родной системы их племени, будь то человеческий всеобщий или расовый язык полулюдей.

Хурваеты обычно любезны и неагрессивны, но слегка жадноваты и корыстны. Никто и ничего не получает от хурваетов за так. Тем не менее, хурваеты разделяют общую для других рас ненависть к неоги и равно враждебным бихолдерам и иллитидам. Некоторых ученых это привело к заключению, что покончившая с империей хурваетов война была, вероятно, с этими тремя расами одновременно. Если это так (потому что хурваеты молчат на этот счет), им еще повезло, что они вообще выжили. В любом случае хурвает никогда не сдастся неоги, иллитиду или бихолдеру или любому кораблю, где могут находиться представители этих рас – в таких случаях хурваеты пойдут на все, лишь бы избежать плена, хотя они и так обычно упорно сражаются насмерть.

Хурваеты обычно встречаются в качестве экипажа на кораблях других рас. Их способность освежать корабельную атмосферу своим «облаком тумана» делает их ценными членами любого экипажа. Их способность подчиняться приказам и перепрыгивать с корабля на корабль делает их очень полезными в бою или иных опасных ситуациях. Все взрослые хурваеты обладают необходимыми умениями космоходов и матросов.

Не имеющие собственных кораблей хурваеты путешествуют небольшими группами, состоящими из особей одного пола и примерно одинакового возраста. Такие группы живут, едят и работают вместе. Если с одним из группы скверно обращаются, или он чем-то недоволен, протест работодателю выражает вся группа. Если обращаются особо скверно, или недовольство слишком велико, группа покидает корабль при первой возможности (поднять мятеж им не дает личное чувство чести).

Обычно такие группы создаются, чтобы зарабатывать звонкую монету для племени, хотя они также высматривают и партнеров для брака. Когда встречаются две группы хурваетов противоположного пола, вероятность того, что они обменяются двумя

или больше особями составляет 35% (возражения работодателей игнорируются). Если только они не решились покинуть корабль из-за плохого обращения, обе группы дослуживают до конца своих контрактов, затем увольняются, игнорируя предложения дальнейшего трудоустройства, предпочитая вернуться в свои племена со своими новыми супругами. Примерно 5% групп хурваетов создаются специально для охоты за партнерами. Такие группы держатся за свои корабли и в горе и в радости, пока не подыщут партнеров, снося плохое обращение, лишения и трудности, если те не смертельны. Но как только они встретят группу противоположного пола, они в 60% случаев обмениваются особями, а после этого уже не станут сносить дурные условия. Есть несколько рассказов о жестоких капитанах летучих кораблей, которые думали, что нашли идеальный экипаж, пока не обнаруживали себя на судне в гордом одиночестве после того, как их матросы-хурваеты провели ночь в городе.

Имеющие собственные корабли хурваеты используют в качестве движителя цепочное кормило. Они строят те же корабли, что и люди-ящерицы, когда строят их вообще. Большинство кораблей они покупают или подбирают брошенные – и большинство их судов выглядят латанными и переделанными развалюхами. Однако хурваеты искусные космоходы, что отражается в реальном состоянии их кораблей.

Хотя некоторые (5%) хурваеты-судовладельцы это пираты, но они обычно держатся в пространстве неоги, иллитидов и бихолдеров. На пиратских кораблях хурваетов, действующих в этих пространствах, всегда стоит шесть цепочных кормил. Большинство кораблей хурваетов патрулирует дикий космос в поисках обломков, с которых можно что-то снять. Особенно им нравится наведываться в астероидные поля, облюбованные мочилоидами. Хурваеты осторожно подбирают обломки с поверхности монстров, часто спуская концы ровно такой длины, чтобы экипаж сумел прыгнуть в безопасность, если вдруг появится голодный монстр. Большинство кораблей хурваетов, действующих в опасном космосе, без колебаний предложат помощь любому невраждебному кораблю – не бесплатно. Несколько племен хурваетов владеют кораблями, перевозящими самые разные грузы, лишь бы можно их было продать с выгодой. Часть этих грузов переделывается в конечный товар прямо на борту корабля, чаще всего это относится к текстилю, краскам, красителям и драгоценностям.

Большинство кораблей хурваетов несут стандартный экипаж для такого типа корабля и 1d6 тяжеловооруженных воинов-хурваетов (пластинчатые доспехи, двуручные мечи и длинные луки) и одного-двух заклинателей людей-ящериц, людей или полулюдей (священники или маги 2-5 уровня) для обороны.

Экология: Хурваеты предпочитают свежие или консервированные морепродукты, но на самом деле они всеядны и могут есть все, что едят люди, плюс еще кое-что, чего люди не переваривают.

Подобно своим дальним родичам, людям-ящерицам и сахуагинам, они размножаются, откладывая яйца. Однако самцы хурваетов подбирают яйца, как только их отложат, и помещают в специальную сумку у себя на животе, где и вынашивают яйца восемь месяцев. Такая привычка затрудняет нехурваету отличить их самцов от самок.

Болотный егоза (Swamp Wiggle)

Эти выродившиеся хурваеты ведут варварскую жизнь племенных охотников и случайных разбойников. В бою они пользуются большими щитами из дерева или шкур и большими дубинами. Также они могут неслабо лягаться длинными ногами. Болотные егозы достаточно ловкие, чтобы проводить эту комбинированную атаку без штрафа. Находясь под водой, где их дубины бесполезны, болотные егозы атакуют, лягаясь двумя ногами. Также они пользуются простым метательным оружием вроде пращи, метательных копий и дротиков (вероятность для каждого 1/3).

Общины болотных егоз обычно производят очень мало изделий вроде украшений, гончарных изделий, сетей и корзин. Если подойти к ним с позиции силы, их можно

убедить обменять эти предметы вместе с природными продуктами вроде дичи и рыбы на инструменты, стеклянные бусы и прочие промтовары.

Болотные егозы великолепные пловцы и без труда плавают в грязи, водорослях, зыбучих песках и прочих жижах. Благодаря этой способности засады болотных егоз особо опасны для привыкших к суше.

Размножаются болотные егозы так же, как и хурваеты. Примерно 2% всего молодняка болотных егоз рождается более крупными и агрессивными солеными егозами. Эти злые и прожорливые детеныши обычно пожирают собратьев по кладке и часто убивают вынашивающего их самца. Покинув тело самца, они разбегаются для одиночной жизни.

Соленый егоза (Salt Wiggle)

Самая крупная и наиболее выродившаяся субраса хурваетов обладает многими чертами сахуагинов, самые главные из которых агрессивность, жадность и злая хитрость.

Соленый егоза это огромное существо с зубастой зияющей пастью и мощными конечностями. Их часто путают со скрагами, и они столь же опасны, хотя и не регенерируют. Соленые егозы не пользуются оружием, атакуя зубами и когтями. Если обе лапы попадут по противнику, соленый егоза автоматически терзает ее на дополнительные 1d4+4 повреждений.

Соленые егозы ведут примитивную жизнь дикарей. Они ничего не производят, предпочитая драку торговле. Однако они заключают союзы с сахуагинами, искиткcачитлями, кракенами и прочими злыми морскими существами за плату или долю в добыче. Им свойственно выполнять свои обещания, однако они весьма меркантильны и заключают союзы с местными фракциями, которые сочтут наиболее сильными. Также известно, что соленые егозы заключали союзы с пиратами или прибрежными людьми.

Соленые егозы не вынашивают яйца в сумке – они прячут их на заросших водорослями отмелях, где их греет солнце. Однако племена соленых егоз не бросают свои яйца на произвол судьбы, назначая одного или больше членов племени (необязательно родителей) охранять яйца, пока не проклюнутся. Когда детеныши выйдут, охранники становятся для них няньками и наставниками. Соленые егозы, родившиеся у болотных егоз, немедленно становятся изгнанниками, а то и убиваются на месте. Если они не смогут добраться к соленой воде, прежде чем повзрослеют, они засядут в реках или озерах со стабильным источником жертв. Многие поселяются под одинокими мостами, где взимают пошлину с прохожих. В округе они часто известны как «тролли под мостом».

Волштень (Wizshade)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Флогистон и магия
INTELLIGENCE:	Супергений (19-20)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный
NO. APPEARING:	1 (иногда 1d4)
ARMOR CLASS:	0
MOVEMENT:	12, Fl 24 (C)
HIT DICE:	10
THAC0:	Нет
NO. OF ATTACKS:	0
DAMAGE/ATTACKS:	0
SPECIAL ATTACKS:	Случайная магия
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	25%
SIZE:	M (рост 5')
MORALE:	Чемпион (15)
LEVEL/XP VALUE:	13,000

Волштень появляется сперва в виде вращающейся разноцветной воронки примерно восьми футов в диаметре. Из этой воронки вырастает типичный фэнтезийный волшебник (длинная борода, коническая шляпа с полями, развевающаяся мантия и т.д.). Однако волшебник и все его вещи будут одного (обычно яркого) цвета. Край мантии как будто затягивается в воронку, становясь с ней одним целым. Волштени могут выходить из своей воронки и расхаживать вокруг нее, хотя и редко это делают. Показатель скорости приводится только для волштеня, потому что воронка остается позади.

От воронки волштеня тянется почти необнаружимая пуповина, связывающая ее с флогистоном (если встреча происходит во флогистоне, тогда пуповина тянется в другую область флогистона). Воронка может по желанию волштеня закрываться и открываться, но остается на том же месте. Поэтому покинувшего воронку волштеня можно поймать (и поэтому они редко их покидают). Любой, шагнувший в воронку, засасывается в нее, появляясь где-то во флогистоне.

Удары по волштеням приводят к заключению, что те нематериальны, поскольку оружие проходит прямиком сквозь них с незначительным сопротивлением. На самом деле они состоят из вещества очень похожего на флогистон.

Реакция половины всех встреченных волштеней будет от нейтральной до дружелюбной, и они могут помочь встречным своими заклинаниями. Вторая половина будет от нейтральной до враждебной, и будет вредить своими заклинаниями.

Сражение: Волштени не могут атаковать физически. Однако они обладают могущественным, но хаотичным мастерством колдовских заклинаний. Каждый раунд боя бросайте 1d10. Результат – это круг заклинания, которое может наложить волштень. Если выпадет 10, тогда круг выбирает сам DM. Определив круг, бросьте 1d100. Это номер случайно накладываемого заклинания. Если количество заклинаний данного круга меньше выпавшего числа, тогда заклинание опять-таки выбирает DM. И какое бы заклинание ни выпало, волштень обязан наложить его. Все заклинания накладываются мгновенно, требуются лишь завершающие соматические пассы.

Повредить волштеню можно лишь магией или волшебными предметами. Любое заклинание или магическая атака, успешно примененные к волштеню, лишают его

возможности до конца боя пользоваться заклинаниями аналогичного круга. Например, если на него было успешно наложено «облако-убийца», то волштень до конца боя не может накладывать заклинания 5-го круга. Однако сам он никаких повреждений не получает. Если в дальнейшем выпадет заклинание этого круга, значит в этом раунде волштень никаких заклинаний не накладывает. Каждый раз, утратив круг заклинания, волштень должен делать проверку морали – неудача означает, что он исчезнет в своей воронке.

Если волштень успешно выбросит устойчивость к магии, это значит, что он уловил энергию наложенного на него заклинания. Бросьте 1d10, и если выпадет номер круга, который был до этого закрыт, то теперь волштень снова получает к нему доступ.

Единственный способ нанести ему повреждения, это атаковать волштеня физически волшебным оружием. Оружие просто наносит повреждения (все премии оружия и Силы действуют) – никаких особых эффектов вроде бурлатности (стрижальности) или жизнекрадства.

Ареал/Общество: У волштеней есть четкая табель о рангах, основанная на их цвете. Ранги повышаются по радуге (фиолетовый, синий, голубой, зеленый, желтый, оранжевый и красный), однако статус, похоже, никак не влияет ни на какие способности волштеня.

Никто не знает, откуда они взялись. Космические мудрецы выдвигают теории, что волштени суть сгущения сознания флогистона. Естественно, что во флогистоне они встречаются чаще, чем где бы то ни было еще, однако их можно встретить повсюду, даже внутри хрустальных сфер. Иногда их воронки служат для выхода во флогистон из хрустальной сферы.

Экология: У волштеней никогда не бывает чего-либо физического. Даже их мантии, туфли и конические шляпы состоят из того же бестелесного материала, что и их тела. Более того, когда они погибают, то исчезают в своих воронках, которые после этого закрываются. Поэтому убийство волштеня еще никому не приносило трофеев.

Волштени поглощают флогистон для исцеления своих ран (по иному они не лечатся). Единственное, что еще более-менее можно сравнить с их пищей, это магия, которую они поглощают с вероятностью 25%. У них нет ни естественных врагов, ни союзников.

Кривун (Wryback)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	O, P, Q
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	2-7
ARMOR CLASS:	5
MOVEMENT:	15
HIT DICE:	3
THAC0:	17
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d3/1d3
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	См. ниже
SIZE:	S (рост 3')
MORALE:	Средний (10)
LEVEL/XP VALUE:	175

Кривуны – это злонравные мелкие гуманоиды, живущие кражей и подбиранием падали. Своим названием они обязаны искореженным резиновым телам и конечностям.

Взрослые кривуны ростом три фута и весят около 50 фунтов. Кожа у них черная или серая, иногда с голубым или зеленым оттенком. Головы плоские и широкие, с двумя выкаченными глазами вроде кошачьих (либо маслянисто-голубых, либо болезненно-зеленых), рудиментарными носами с вертикальными щелями ноздрей, и широкими пастями, полными загнутых, острых как иглы зубов. Руки у них напоминают обезьяньи и странно вывернуты. На ладонях четыре пальца, включая большой, каждый из которых уснащен кривым и чертовски острым белым когтем. Ноги короткие, вывернутые и похожие на обезьяньи. Ступни гибкие, с пятью пальцами, включая большой, но вместо когтей на них плоские ногти.

Хотя кривуны могут оперировать предметами всеми четырьмя конечностями, для тонкой работы обычно используются ноги. Толстые грубые подушечки на ступнях и ладонях позволяют двигаться почти бесшумно (90%) и карабкаться по гладким каменным (за исключением абсолютно гладких), деревянным или любым другим поверхностям достаточно мягким для того, чтобы можно было вонзить в них когти. Кривуны ходят на двух ногах, бегают на четырех и даже раскачиваются на балках или корабельных реях.

Сражение: Кривуны дерутся когтями, но предпочитают скрытность и нападение со спины. Они могут двигаться тихо и мастерски скрываются – противники получают штраф -3 к броскам ошеломления. Кривуны на 50% необнаружимы, даже если их специально высматривать и прислушиваться. Обладают слабым инфразрением (30 футов), зато к обычному свету их глаза впятеро чувствительнее, чем у человека. Из-за этого их глаза светятся зловещим голубым светом при тусклом освещении. Слух у кривунов также очень острый – острее чем у эльфов. Вкупе с острым зрением это дает им премию +1 к броскам ошеломления.

У кривунов нет костей как таковых, только тонкие палочки хрящей, окруженные слоями гладких, крепких мышц – из-за этого они и выглядят такими вывернутыми. Такой скелет помогает им лучше переносить падения (повреждения начисляются за высоту на 30 футов меньше фактической) и делает почти неуязвимыми для дробящего оружия. Хотя

боль от удара дробящим оружием они и чувствуют, тело сжимается под ударом, сводя повреждения на нет. Однако если атакующий выполнит бросок сгибания решеток/подъема ворот, удар его дробящего оружия причинит 1 очко повреждения.

Ареал/Общество: Кривуны обычно встречаются группами, поскольку если где-то хватит ресурсов для одного поганца, значит там же прокормятся минимум трое-четверо. Ими могут быть заражены трюмы наземных и космических кораблей (на которых они плавают зайцами, укрывшись в грузе или забравшись на борт по причальным концам), амбары, склады, подземелья, руины, канализации и любое другое место, где могут водиться вредители.

Экология: Родная система кривунов неизвестна, но привычка ездить зайцами на летучих кораблях позволила им расселиться практически по всем системам, где есть жизнь.

Кривуны – эффективные, но не изощренные воры. Их когти и руки хорошо подходят для хватания и взламывания. Одинокий кривун, работающий с дверью или чем-то запертым в течении десяти минут, открывает ее как при Силе 16, если только дверь не изготовлена целиком из камня, металла или иного, неуязвимого для когтей материала. Каждый дополнительный кривун повышает расчетную Силу на 2 до максимума в 19.

Приспособленность кривунов к космосу выражается в способности автоматически впадать в «притворную смерть» при воздействии смертельного воздуха или ядовитого газа. Этой способностью кривуны пользуются, чтобы не расходовать воздух вообще – они могут оставаться в трансе бесконечно долго. При воздействии пригодного для дыхания воздуха они автоматически приходят в себя за 1d4+1 раунда. Также они могут с вероятностью 30% преднамеренно «притвориться мертвым», если в бою им грозит смерть реальная, придя в себя через 1d3 часов. Активный кривун потребляет воздуха на борту летучего корабля вдвое меньше, чем человек.

Как они спариваются неизвестно, но размножаются почкованием. Беременная самка носит на спине 1d4+1 бородавки в течении примерно 10 недель, затем из них прорываются крошечные, полностью сформированные кривуны (1d3 hp у каждого), достигающие зрелости примерно за восемь недель. Живут кривуны 25-30 лет.

Зард (Zard)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Необычный в диком космосе, редкий во флогистоне
ORGANIZATION:	Стая
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Звериный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	10-100
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	2, Fl 18 (C)
HIT DICE:	1+1
THAC0:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d2
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (длина 1,5')
MORALE:	Нестойкий (5-7)
LEVEL/XP VALUE:	65

Зарды это рептилии, в среднем от одного до двух футов длиной. У них восемь ног, оканчивающихся крошечными хватательными когтями. Эти когти, как и зубы зарда, очень острые. Между лапами зверька натянута тонкая, но крепкая перепонка, образующая пригодные для планирования крылья по обе стороны тела. С помощью этих крыльев зарды курсируют в космосе, с небольшими усилиями паря от еды к еде, хотя маневренность у них довольно хорошая.

Зарды редко путешествуют в одиночку. Вместо этого они парят сквозь космос, сцепившись с другими зардами когтистыми лапками. Такая ищущая еду стая насчитывает до 100 особей. Окрас отдельных зардов разнится от глубокого лесного зеленого до светло-голубого, хотя некоторые из пойманных особей были пятнистыми и даже полосатыми, но всегда в зелено-голубом диапазоне.

Для всех практических целей зарды считаются слепыми. За столетия их глаза атрофировались из-за ненужности на просторах дикого космоса и флогистона. В диком космосе зарды используют разновидность сонара для поиска пищи. Они испускают высокий и далеко разносящийся писк. Когда он отражается от препятствия и возвращается к ним, стая зардов направляется к этому объекту, чем бы тот ни оказался. Очевидно, что такой опасный и случайный метод кормежки помогает сдерживать численность популяции зардов во многих местах.

Сражение: Низкий Интеллект не позволяет отнести зардов к намеренно злобным существам. Однако нападение стаи зардов часто рассматривается различными богами во множестве различных систем в качестве кары. В большей степени это доказывает потенциальную разрушительность зардов, чем творческий подход божества.

Когда стая зардов обнаруживает объект, она летит, пока не столкнется с ним. В этот момент стая расцепляется, и отдельные особи цепляются к тому, во что врезались. Затем они начинают пожирать все, во что и в кого им удастся вонзить острые маленькие зубки. Каждый укус причиняет 1-2 повреждений. Хотя когти у них и острые, но они недостаточно большие, чтобы причинить настоящие повреждения. Приземлившись, зарды двигаются медленно, что делает их легкой мишенью. Однако, будучи воздуходыщащими,

они служат дополнительной обузой для воздушной оболочки корабля. Пять зардов потребляют столько же воздуха, сколько один человек.

Ареал/Общество: Больше всего зардов находится в диком космосе. Поскольку зарды дышат воздухом, они, как правило, встречаются вблизи от планет, где они могут чаще получать свежий воздух. Также они тырят воздух с кораблей или объектов, на которые нападают. В диком космосе стая движется, создавая волнообразное движение, как рябь на воде, толкающее их вперед, подобно тому, как дельфин струится сквозь воду.

Также зарды встречаются и во флогистоне, хотя в этой среде они более редки. Во флогистоне их крылья несут их по сияющим рекам. Однако, как и у прочих воздуходыщащих существ, их плоть превращается в подобие камня, как только исчерпается воздушная оболочка. Они парят, закаменевшие в своем построении, пока им не повстречается корабль или иной объект с запасом воздуха. Зарды моментально оживают и впадают в безудержный жор.

В большинстве случаев общество зардов относительно мирное. Когда еды вдоволь, стая просто скользит по жизни, спариваясь и рождая детенышей в полете. Новорожденные зарды голодны с самого момента рождения, и они полностью готовы есть твердую пищу. Зарды едят все, что могут прожевать, включая древесину, веревки, бумагу, плоть и кости. Даже тонкие листы металла не обходят стороной меню зардов.

Известно, что зарды начинают охотиться друг на друга, спустя несколько недель дефицита пищи. Целые стаи уничтожались таким образом. Такое бывает редко, но это помогает сдерживать численность популяции зардов.

Экология: Многие существа, включая все типы скавверов, любят мясо зардов и активно охотятся на них. Однако это мясо с зубами, и многие охотники сами были сожраны стаей зардов, на которую охотились.

Разумные расы вроде гиффов и различных видов бихолдеров также считают мясо зардов достаточно вкусным. Поэтому не должен вызывать удивления тот факт, что во многих системах, где есть волшебные путешествия, процветает торговля зардятиной. Также зарды ценятся за их зубы и когти, из которых выходят великолепные острия для письменных принадлежностей. Ходят слухи, что неоги используют прожорливых острозубых мелких рептилий на допросах пленников.

Зодар (Zodar)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Постоянный
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Неизвестно
TREASURE:	См. ниже
ALIGNMENT:	Хаотично-нейтральный (добрый)
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-8
MOVEMENT:	24 (см. ниже)
HIT DICE:	16+
THAC0:	5
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	2d20/2d20 или оружием+14 (x2)
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Неуязвимость
MAGIC RESISTANCE:	100%
SIZE:	M (рост 6')
MORALE:	Особое
LEVEL/XP VALUE:	22,000

Зодары – это невероятно могущественная раса двуногих. Они все одинаковы, ростом ровно шесть футов. Зодары напоминают гладкие комплекты обсидиановых лат глубокого черного цвета. На самом деле это их экзоскелет, сделанный из материала, очень похожего на материал хрустальных скорлуп. Единственные черты лица, которые у них есть, это две маленьких щели, которые мудрецы считают их сенсорными органами.

Лишь трижды за свою жизнь зодар может глаголить. Поэтому они весьма тщательно выбирают время, когда заговорить. Когда зодар говорит, слова его по возможности скупы. Он использует язык, который могут понять все, с кем он хочет пообщаться (если это невозможно, разные слушатели услышат разные языки). Зодары никогда не проявляют ни намека на боль, страх, веселье или любую другую эмоцию.

Внутри зодары полностью состоят из мышечных волокон, что дает им невероятную Силу 25. Весят они около 500 фунтов. И хотя зодары редко это делают, но они могут демонстрировать чудеса силы, скорости и выносливости. Есть свидетельства того, что они могут прыгать на 50 футов вверх, двигаться со скоростью 48 и поднимать грузы, под которыми дрогнул бы и титан.

Сражение: Зодары атакуют двумя руками. Они редко наносят удары, обычно хватают противников и раздавливают их тела.

Иногда видели зодаров, бьющимися одним или двумя оружиями. Это почти всегда оружие для рукопашной. Зодары не подвергаются никаким штрафам за бой двумя оружиями.

На зодаров не действует магия (даже та, что используется им в помощь). Более того, только физические удары могут нанести им хоть какой-то ущерб. Огонь, температура, кислота, яд, погружение в воду и т.д. никак на них не действует. В бою зодары не защищаются, только дают сдачи. Своим большим АС они обязаны странному экзоскелету, вдобавок могут сослужить службу их необычные отношения с магией.

Трижды за свою жизнь зодар может вызвать любое заклинание, как если бы он наложил его. Раз в жизни зодар может вызвать могущественное «желание». Однако результаты этой силы почти всегда остаются мало известными и не привлекают внимания к этой засекреченной расе.

Ареал/Общество: Зодаров можно встретить буквально повсюду, хотя они избегают больших скоплений народа и прочих ситуаций, в которых они привлекали бы внимание. Чаще всего они встречаются возле хрустальных скорлуп и многие космические мудрецы выдвинули постулат, что как-то зодары связаны с защитой и поддержанием этих скорлуп. Рейгары утверждают, что создали их из прихоти, но рейгары вообще много чего утверждают.

Зодары никогда не работают ни друг с другом, ни против своих. Неизвестно никакой табели о рангах внутри этого народа. Более того, никогда не встречался зодар с менее чем 16 HD, хотя более мощные отнюдь не редкость. Единственное, на что влияют у зодара лишние HD – увеличивают его очки повреждений и стоимость опыта.

Со всеми младшими расами зодары держатся очень отстраненно. Даже если они присоединяются к партии искателей приключений, они часто держаться позади группы и ничего не делают, даже не сражаются. Не одна партия погибла, пока их зодар стоял загадочной черной статуей, взирая на их конец. Когда зодар совершает какой-то значительный поступок, то для окружающих это всегда сюрприз. Зодар может неожиданно вступить в бой, подойти к одной жертве, уничтожить ее, а затем замереть на месте, как только это задача будет выполнена. Своими действиями зодар может фактически уничтожить корабль, выломав мачту и швырнув ее как гигантское копье в противников.

Космические мудрецы выдвигают теорию, что у каждого зодара есть особое задание, как-то связанное с хрустальными сферами. Он неустанно следует своему заданию, обращая внимание лишь на то, что связанно с успехом задания. Таким образом, к партии он может присоединиться ради проезда в другое место. Возможно, задачи партии как-то приближают выполнение его собственной миссии, и он придет на помощь в случае великой опасности. По этим причинам нет ничего необычного в том, что зодар оказывается в обществе космоходных существ, даже самых незначительных!

Единственный предмет, который зодар носит продолжительное время, это оружие, но даже и в этом случае у зодара может оказаться максимум два оружия. С вероятность 50% оружие будет волшебным. Волшебное оружие, с вероятностью 50%, будет из таблицы особого оружия.

Экология: У зодаров нет естественных врагов, и они ни на кого не охотятся. Экзоскелет зодара послужил бы невероятной броней, однако, когда зодару наносится достаточно повреждений, чтобы его убить, все, что остается от экзоскелета, это куча обломков.